

AÇÃO

GAME CHARADA DÁ 32-X+JOGO!!!

GAMES

EDITORA
AZUL

MEGA

**Dokkada!!!
Dokkada!!!**

**BRUTAL
SAMURAI
SHODOWN**

ARCADE / PREVIEW

**X-MEN CHILDREN
OF ATOM
DA CAPCOM,
PARA
AREBENTAR**

**SHOTS: SNES
TERÁ ACESSÓRIO
PARA 32 BITS?**

SNES

Demon's Crest

JOGÃO, DETONADO ATÉ O FIM

3DO

Demolition Man

**IGUALZINHO
AO FILME!!**

ISSN 0104-1630/3451-ED. 75-R\$ 3,00



9 770104 163000

7.5



Trax

TM



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA

VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)

SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920

FILIAL: BELO TRAX

R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

Momentos de muita expectativa: enquanto você estiver lendo esta Ação Games já estaremos nos deliciando com as novidades da última CES. E quem pensa que até lá só teremos osso, está muito enganado. O Shots traz notícias quentinhas, a seção de Super Nintendo está lotadinha – não deixe de ver a estratégia de Demon's Crest – e, no 3DO, tem até Sylvester Stallone com seu show de imagens em Demolition Man. De quebra um preview de um dos mais loucos arcades do ano: X-Men Children of Atom. Nossa equipe de pilotos ficou babando e, quem sabe, numa próxima edição ele já estará todinho debulhado. Galera, não se desespere, 95 está apenas começando...

x salada 4 e 6

Três páginas com dúvidas cabeludas, desenhos animais e Truque das 1.000 faces bem engraçados.

shots 8 e 9

O Virtual Boy está chegando e não vem sozinho: um novo 3DO, joysticks sem fio e outras novidades.

dicas 10 a 13

- ★ Aladdin (Master) 12
- ★ John Madden Football (3DO) 11
- ★ Mickeymania (Mega) 11
- ★ Pete Sampras's Tennis (Mega) 11
- ★ Samurai Shodown (Game Gear) 12
- ★ Shaq Fu (SNES) 13
- ★ Sonic and Knuckles (Mega) 12
- ★ Streets of Rage 3 (Mega) 11
- ★ Super Mario 3 (SNES) 10
- ★ The Great Circus Mystery (SNES) 12
- ★ Vortex (SNES) 11

preview 14 a 17

- ★ X-Men Children of Atom (Arcade) 14
- ★ Shadow of Atlantis (CD 32-X) 16
- ★ Sega Rally (Arcade) 16
- ★ Metal Head (32-X) 16
- ★ Darius Gaiden (Arcade) 17
- ★ Cyber Brawl (32-X) 17
- ★ After Burner Complete (32-X) 17

games debulhados 18 a 36

- ★ Demolition Man (3DO) 18
- ★ Demon's Crest (SNES) 20
- ★ Street Racer (SNES) 24
- ★ Super Bonk (SNES) 26
- ★ Zero The Kamikaze Squirrel (SNES) 27
- ★ The Ren & Stimpy Show - Time Warp (SNES) 28
- ★ The Pagemaster (SNES/Mega) 30
- ★ Samurai Shodown (Mega) 32
- ★ Brutal Paws of Fury (Mega) 34
- ★ Wolverine (Mega) 36

3DO 18

DEMOLITION MAN



Game? Filme? Um pouco de cada com muita ação

SNES 20

DEMON'S CREST



Quatro páginas com as melhores dicas para você arrepiar

MEGA 36

WOLVERINE



Mas uma aventura com o herói mais badalado do momento

FRACO	<input type="radio"/>
REGULAR	<input type="radio"/>
BOM	<input type="radio"/>
ÓTIMO	<input type="radio"/>
CHOCANTE	<input type="radio"/>

Q.I. NGTA MIL

Tenho 12 anos e há algum tempo espero meus pais terminarem de construir nossa casa para então ganhar um videogame. Mas isso ainda demorará algum tempo... Então pensei em enviar algumas sugestões de mudanças para a revista em troca de um Game Gear.

BRUNO CARNEIRO DE CASTRO
Caçapava, SP

Eu queria ter um filho assim! Meus parabéns, Bruno. Você é um cara muito inteligente, escreve superbem e deu sugestões legais para a revista. Você não merece só um Game Gear: merece um micro multimídia para exercitar essa mente criativa. Pode pensar seriamente em ser jornalista, viu? Mas infelizmente não podemos atender ao seu pedido. Você não imagina a quantidade de cartas que recebemos de leitores que pedem coisas. Parece até a Porta da Esperança. É impossível atender a todos e seria também injusto atender a apenas um ou outro. Por isso temos a Game Charada. Suas idéias para a revista são boas, mas não pretendemos fazer modificações nela por enquanto, porque há poucos meses implantamos um novo projeto gráfico e editorial que ainda precisa ser amadurecido. Escreva sempre e, depois de terminar a faculdade de jornalismo, procure-nos.



Olha o Wolverine do Marcos de Moura Gonçalves, de Brasília (DF). Tem mais Wolverine para a galera na seção de Mega desta edição.

SONIC

Adoro Sonic e tenho um Super NES. Mandeí duas cartas para a Nintendo pedindo que eles fizessem um jogo do Sonic para o meu console, mas não adiantou. Quem sabe se vocês ajudassem meu sonho seria realizado...

CHRISTIAN SIMON
Estrela, RS

Nem que o Papa o fizesse, seu pedido jamais seria atendido. Sabe por quê? Sonic é da Sega, e a Sega é arquirrival da Nintendo. Ela jamais permitiria que seu personagem-símbolo aparecesse num cartucho da concorrente e nem a própria Nintendo gostaria de produzir um jogo com Sonic. É o mesmo que pedir à Coca-Cola que fabrique Pepsi. Se você gosta tanto assim do Sonic, Christian, é melhor comprar um Mega Drive...

3DO

Gostaria de saber algumas coisas sobre este console. Ele tem entrada para dois joysticks? Aceita CDs no padrão MPEG e PC? Vem com algum CD grátis?

KHRYSTIAN S. RIBEIRO
Belo Horizonte, MG

Primeiro as respostas afirmativas: sim, o 3DO vem com dois CDs grátis. Um é do jogo Burning Force e outro com alguns programas de demonstração. Agora, as respostas negativas: não, o 3DO não tem entradas para dois joysticks, mas cada joystick tem entrada para outro e você liga quantos precisar. O 3DO não aceita CDs formato MPEG nem compatíveis com o PC. Só o contrário: a empresa lançou uma placa de vídeo para que se rode os CDs de 3DO em PCs. Mas as próximas versões do console podem vir com essas inovações. Fique ligado.

DÚVIDA CRUEL

Compro ou não compro o Saturno? Estou cheio de dúvidas. Será que a Tec Toy vai lançar os jogos para consoles de 32 bits (tanto o Saturno quanto o 32X)? Os jogos em CD para Saturno serão compatíveis com o 32X? A Sega pretende lançar CDs interativos?

JAIR ALVES ALMEIDA
São Paulo, SP

A Tec Toy já lançou o 32X e seus jogos no mercado brasileiro e pretende fazer o mesmo com o Saturno. De acordo com a Sega, CDs e cartuchos destes consoles não são compatíveis entre si. Ou seja: cada um roda apenas seus próprios jogos. É bem provável que sejam lançados CDs interativos tanto para o Saturno quanto para o 32X, mas ainda não conhecemos os planos da Sega a este respeito.

FORÇA FEMININA

Se vocês estão pensando que videogame é coisa de meninos, estão muito enganados! Aqui no meu bairro muitas meninas são vidradas como eu. No game Mortal Kombat 2, quando dou uma sequência de ganchos em qualquer tela aparece um cara ao lado da tela. O que isso significa?

MARIÂNGELA COSTA
São Paulo, SP

É isso aí, Mari! Pelo visto, você é uma digna representante das garotas que curtem videogame. Nós damos a maior força para a mulherada e não deixamos escapar nenhuma carta de menina sem publicação. Este cara que está encanando você é o Smoke. Ele aparece só pra pentelhar um pouco, desencane. É só uma "babaquility" do game.

JOGOS DE NINTENDO

Caras, vocês andam arrasando! Curto demais a revista. A Playtronic está relançando antigos jogos de Nintendo 8 bits e eu gostaria de saber se vocês pretendem fazer matérias com eles.

EVERTON R. R. VERAS
Fortaleza, CE

Nossa prioridade é sempre para lançamentos, Everton. Jogos novos que a Playtronic lançar para o Nintendinho merecerão toda a nossa atenção. Mas esses relançamentos estão recebendo um tratamento diferente: matérias na seção de dicas. Fizemos isso com Punch Out, Zelda e nesta edição é com Super Mario 3. Se você é fã do sistema, fique ligado.

Este simpático Demônio da Tasmania é de autoria do Giuliano Spinelli, Itatiba (SP)



Game Charada

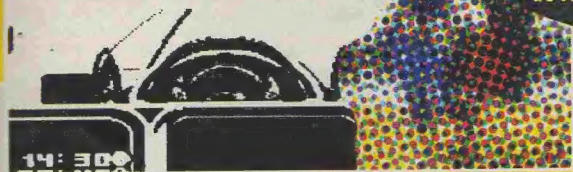


PRÊMIOS

1º lugar: 32-X para Mega Drive + cartucho Virtua Racing e camiseta; 2º e 3º lugares: cartuchos surpresa (Mega ou SNES, a escolher) + camisetas; 4º a 10º: camisetas

A foto ao lado foi montada com pedaços de fotos de jogos publicados nas últimas edições de Ação Games. Para concorrer aos prêmios, basta dizer a que jogos pertencem as fotos

Envie sua resposta para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 78 de Ação Games.



RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 72

A foto foi tirada da edição 71, pág. 26 e é um detalhe da foto do primeiro final do game CONTRA HARD CORPS. Os ganhadores: 1º lugar para Gabriela O. de Sá, São Paulo (SP); 2º e 3º lugares para Diogo Farias Fonseca, Caruaru (PE) e Cláudio Kanashiro, São Paulo (SP); 4º a 10º lugares para Rogério Pablos Zanardo, Santo André (SP), Leandro Augusto Martini, Presidente Epitácio (SP), Rômulo Fernando Gomes Costa, Capitão Poço (PA), Henrique Sommer Maia, Santo Ângelo (RS), Adriano Targino Freire, Angra dos Reis (RJ), Viviane Rodrigues Franco, Alcântara (MA) e Ana Carolina C. Paziani, São Paulo (SP).

PERDIDÃO

O Playstation movimentava 40 mil sprites simultaneamente e manipula 360 mil polígonos por segundo. Outros trabalham com até 7 scrolls na mesma tela... meu, o que é tudo isso?

GISNARDO CARLOS A. KIURI
S. José do Rio Preto, SP

Dá mesmo pra ficar perdidão com tantos termos técnicos, né? Vamos lá. Sprites são conjuntos de pontos que se movimentam na tela. Um tiro que se desloca é um sprite. Partes de corpos de personagens ou de veículos que se movem na tela em conjunto são outros exemplos de sprites. Sacou? Quanto maior a capacidade de um sistema, mais sprites ele consegue movimentar. Polígonos são os elementos que formam as imagens tridimensionais de jogos como Virtua Racing, Star Fox, Virtua Fighter etc. Scroll é basicamente cenário em movimento. Quando a gente fala scroll horizontal, o cenário movimentava-se para os lados — como num jogo comum de aventura ou num Street Fighter. Quando é vertical, o cenário desloca-se para cima e para baixo — imagine um jogo de pinball. Jogos multi-scroll são os que têm os dois tipos. Só pra completar, repare que os games para 16 bits, por exemplo, têm dois ou três planos de imagem movimentando-se separadamente. Esses planos de imagem também recebem o nome de scroll. Daí a gente dizer que o sistema tal pode movimentar até sete scrolls na mesma tela.



CURIOSÓ

Gostaria de saber as previsões de lançamento para esses jogos de SNES: SSF2 Turbo, Darkstalkers, Mad Dog McCree e Samurai Shodown 2.

CAMILO A. DE BRAZ
Itatiba, SP

Santa curiosidade, hein? Olha, Camilo, até o fechamento desta edição, ainda não havia previsões oficiais para o lançamento desses games. Alguns ainda são muito novos, como o Samurai Shodown 2. Mas quando você estiver lendo esta Ação Games, já estaremos cobrindo e delirando com as novidades da CES de Las Vegas. Quem sabe conseguimos alguma informação, falou?

SIMCITY

Aí, galera. Existe este jogo para Super NES?

TIAGO GOMES DA COSTA
Sete Lagoas, MG

Yes! Existe sim, Tiago, e é um jogão! Idêntico à versão para PC, só que ainda mais fácil de controlar. SimCity foi um dos primeiros jogos produzidos para o Super Nintendo e você não terá dificuldades em achá-lo nas lojas e locadoras aqui do Brasil.

Axe Batler saúda os leitores de Ação Games com direito a raios e trovoadas. O pai da arte?
Leandro F. Tensol, de Belo Horizonte (MG)



VENDO

Master System Super Compact com 1 controle e 4 carts. Bernardo M. Nicolau, Av. Constatino Nery, conj. Beverly Hills, Rua 2, casa 55, CEP 69050-580, Manaus, AM.

Coleção completa da Ação Games. Ubaldo Araújo Silva, tel.: (027) 222-6022, Vitória, ES.

Mega japonês com 2 controles, 2 carts e várias edições da Ação Games. Juliano Martins Domingos, Rua Barão do Rio Branco, 57, CEP 37780-000, Caldas, MG.

Carts para SNES. André Brandino Bittencourt, tel.: (011) 283-2890, São Paulo, SP

TROCO

Master System com 2 controles e 6 carts por MSX 2.0. André Ferreira Cardoso, tel.: (021) 234-4244, Rio de Janeiro, RJ.

Mega Drive com 3 controles e 3 carts por SNES com 2 controles e 1 cart. Gabriel Relitz Cardoso, tel.: (011) 832-9995, São Paulo, SP.

Pistola Turbo Flash Gun do Dynavision por cart de Game Boy. Daniel Rosseti Corrêa, Rua Carlos Marques, 315/201, CEP 35420-206, Ponte Nova, MG.

Master System II com 2 controles e 2 carts por Game Gear com 1 cart. Alexandre dos Santos, Rua Major Emiliano da Fonseca, 532, CEP 02936-130, São Paulo, SP.

COMPRO

Edições da Ação Games. Marcos Alexandre Simões, Rua Ferminio Peacci, 42, CEP 03380-090, São Paulo, SP.

Cart de Master, Phantasy Star, Yuri Carastam, tel.: (011) 966-6821, São Paulo, SP.

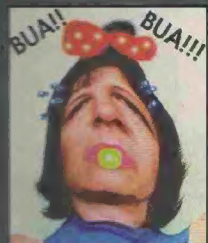
TRUQUE DAS 1000 FACES



O Fábio Akira Yoshida, de São Paulo (SP) é louco mesmo! Foi ele quem mandou a própria foto!!!



Gente, não estão perdendo nem as avós. Olha o estado em que ficou a avó do Norton David Coelho, de Santa Maria (RS).



Mãe a gente só tem uma! Menos o Rodrigo G. da Silva, de Jundiaí (SP), que tem duas. Sacra uma delas aí na foto!

SONIC 3

Como fazer o Truque das Mil Faces neste jogo para Mega?

JOÃO VICENTE KURTZ
Passo Fundo, RS

Seguinte: na tela em que as vozes cantam "Segaaaa", espere o momento em que Sonic começa a se mexer e faça rapidinho a sequência ↑ duas vezes, ↓ duas vezes e ↑ quatro vezes. O som de uma argolinha soar se você conseguir realizar os comandos no tempo certo. Na tela de apresentação aperte ↓ para acessar Sound Test e vai pintar uma tela de seleção de fases. Então escolha qualquer fase, segure o A e dê Start. Você será mandado para a fase escolhida e os números do score devem estar embaralhados. Aí é só usar B para transformar Sonic em qualquer objeto, A para mudar os sprites da tela e C para duplicar.

DONKEY KONG

Vi na TV a propaganda deste cartucho para o Super NES dizendo que ele tem 100 fases. Terminei o jogo com 45% e não encontrei todas elas. O que isso quer dizer? Que o resto das fases está escondido?

IVAN L. C. BARONI
São João da Boa Vista

Elementar, meu caro Ivan. Você jogou Super Mario World do SNES? Era o mesmo esquema: o mapa do jogo mostrava um certo número de fases, mas em várias delas havia uma passagem secreta que abria outras fases. No caso do Donkey Kong Country, há um macete muito simples para encontrar os outros 55%. Quando você zera uma fase, tem que aparecer um ponto de exclamação (!) no final do nome dela. Se isso não acontecer, é porque faltou descobrir alguma passagem que leva a uma fase secreta. Você tem que fugar, falou?

GAME BOY

Onde posso encontrar este videogame e seus cartuchos? Quais são os preços? As locadoras alugam jogos para ele? O Game Boy tem games de luta?

RAFAEL RIBEIRO CHAVES
Rio de Janeiro, RJ

O Game Boy pode ser encontrado em lojas de brinquedos, locadoras e importadoras. Os preços variam de 90 a 140 reais, mais ou menos, e é bom você pesquisar bastante. Também é fácil encontrar cartuchos na faixa de 25 a 40 reais. Boa parte das locadoras alugam jogos. E se o seu lance são games de luta, anote aí: Mortal Kombat 1, 2 e Samurai Shodown são boas opções.

STREET FIGHTER 2 TURBO

Sei que este jogo está fora de moda, mas ainda tenho dúvidas. Como fazer aquele golpe do Dhalsim em que ele some e aparece em outro lugar?

MARCOS A. CABRAL
Rio de Janeiro

O golpe se chama Yoga Teleport e é muito fácil de fazer. Estando do lado esquerdo da tela e de frente para o inimigo, aperte ← ↓ ↘ mais os três botões de chute. Se você estiver do lado direito da tela ou de costas para o inimigo, é só inverter o sentido das flechas.

NBA JAM/ NIGEL MANSELL

Alô pessoal! Estou precisando de manhas para estes jogos do Super NES.

RODRIGO BRAGA RANGEL
Fortaleza, CE

Ok, Rodrigo, aí vão elas. Para o game do Mansell, entre com a password FQPØJXH2QC1VDDV5HD e você começa direto no nível 14 com 140 pontos ganhos. Para o NBA Jam, use todas as sequências abaixo na tela Tonight's Match Up: qualquer botão cinco vezes para ficar com defesa superpoderosa; qualquer botão cinco vezes, depois Y, A e B juntos para deixar seu time turbinado; qualquer botão 13 vezes enquanto gira o Direcional 13 vezes no sentido horário para fazer cestas do meio da quadra. Divirta-se!

SÓ DICAS

De quanto em quanto tempo sai uma edição Especial Só Dicas? Comprei a última e adorei.

KARSTEN BAUMBARTZ
São Paulo, SP

Costumamos publicar o Só Dicas uma vez por ano, Karsten. Geralmente ele sai no segundo semestre. Este especial é anual porque precisamos reunir um grande volume de dicas para publicá-lo.

BATTLETADS

Preciso de ajuda para passar pelo primeiro inimigo deste jogo de Nintendo.

JAMES GUIMARÃES
S. Bernardo do Campo, SP

Olha, James, estamos entendendo que você empacou no primeiro chefe do game, certo? Para derrotá-lo, você precisa atirar pedras na mira dele. Só isso.

16 BITS

Com o lançamento dos sistemas de 32 bits, vale a pena comprar um Mega ou SNES? Eles não correm o risco de não durarem muito no mercado?

FABRÍCIO P. DE BARROS

Tudo depende do que você quer e quanto pode gastar. Claro que os sistemas de 32 bits são mais atraentes, mas também são mais caros. Se puder comprá-los, ótimo. Mas se não puder, os de 16 continuam sendo uma boa opção. Eles não vão desaparecer do mercado de uma hora para outra, assim como os de 8 bits continuam existindo. E no caso do Mega Drive, você pode juntar o útil ao agradável: ele tem o acessório 32X, que o transforma num console de 32 bits e roda jogos muito mais poderosos. Esta pode ser a melhor solução para você.



Uma bela mistura: Street Fighter, Mortal Kombat e humor. Parabéns pela salada Eduardo de Sousa Machado, Campo Grande (MS)

10

29

Jovem Pan em 1º lugar

A rádio que não deixa seu produto falando sozinho.

1º lugar na audiência geral

1º lugar na classe AB

1º lugar em Nível Universitário

1º lugar em Nível Ginásial - Classe AB

1º lugar em carros

- Aproximadamente 80% do seu público é classe ABC
- Cobertura em 15 dias: 3.000.000 de ouvintes
- Cobertura em 48 horas: 1.300.000 de ouvintes



MAIS OUVINTES EM MENOS TEMPO

SHOTS

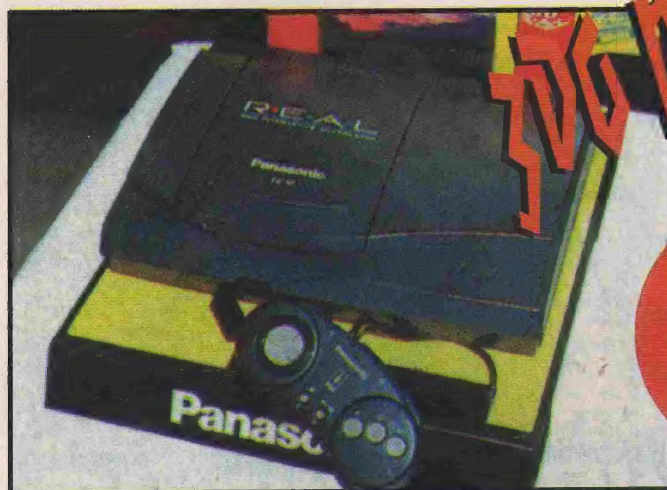
NINTENDO EXIBE O Virtual Boy

Os japoneses já tiveram o privilégio de experimentar o Virtual Boy, o novo console Nintendo de 32 bits, com óculos que trazem recursos de Realidade Virtual. Ele foi exibido numa feira.

A Nintendo promete que o console e os jogos serão diferentes "de tudo o que você já viu". Deverá ser lançado em março, com preço de 190 dólares.

Virtual Boy: promessa de inovação com preço camarada

PANASONIC LANÇA O



*Modelo
Real 2: novo
visual para o
3DO da
Panasonic*

A Panasonic lançou no Japão, em dezembro, um novo modelo de 3DO: o Real 2, com preço de US\$ 450. O novo modelo traz um visual mais moderno e novo sistema para a entrada de CD, que mudou para tampa basculante. Foram prometidos novos acessórios, entre eles óculos do tipo realidade virtual. A Panasonic também anunciou uma nova data para o lançamento do 3DO 64 Bits, que pulou de maio para o final deste ano.

ROLA NO MUNDO DOS GAMES

UM SNES DE 32 BITS. Fofoca ou Verdade?

Deu na Inglaterra. A revista inglesa Ultimate afirmou, de dedinhos cruzados, que a Nintendo está (entenda "pode estar") trabalhando num acessório para dar ao Super NES processamento de 32 bits. Ou seja, fazer o mesmo que a Sega, com o 32-X. Acrescentou mais: disse que o chip central provavelmente será de tecnologia Risc da NEC, mais dois chips paralelos da Hitachi, os mesmos do Sega 32-X. Fique ligado. Se a notícia for confirmada, você ficará sabendo antes, na Ação Games.

SEGA CONFIRMA CONSOLE DO 32-X

Essa é do Wall Street Journal. Segundo informou esse prestigiado jornal de Nova York, a Sega americana vai lançar mesmo um console de 32 bits autônomo. Mas desta vez, seria um 32-X compatível com os cartuchos e CDs do Mega Drive. Essa maravilha seria lançada em outubro deste ano, custaria apenas 200 doletas e teria o nome Neptun, ou seja, Netuno. Moçada, se continuar como está, vai faltar planeta pra dar nome aos lançamentos da Sega.



Wireless Multi Pad: um joystick com o aval da Nintendo

Joystick sem Fio PARA O SNES

Lançamento da hora: um joystick de primeira linha, sem fio, para o SNES. O Wireless Multi Pad é licenciado pela Nintendo e fabricado pela Optec. Custa US\$ 58 e vem com um receptor que você encaixa no lugar do joystick. Mas basta um receptor para jogar em até 5 pessoas. O joystick sem receptor custa menos: 32 dólares cada um. Tem autonomia de uso (pilhas), de 140 horas, botões para programação e turbo de até 5 velocidades. Você tem um amigo no Japão? Pede um pra ele!

CONTROLE ESPECIAL PARA O Playstation

A moçada que for debulhar Ridge Racer, no Playstation, vai poder usar um joystick especial criado e vendido pela Namco. O joystick Nejicon também não tem fio e é formado por duas partes móveis, que giram no meio, dando sensações próximas à da direção de um carro. Será? Custo: US\$ 50.



O estranho joystick da Namco para o Playstation. Um luxo, cara!

SEGA KARAGKÊ

A Sega do Japão está preparando um ótimo presente para os japoneses: um serviço de karaokê via Sega Canal, sua TV a cabo japonesa. Como os japoneses adoram cantar, vão cair de boca. A Sega informou que o novo serviço será compatível com o Saturno e nada falou sobre o Mega.

Para a nova "geração" de videogames: os gráficos estão cada vez melhores e realistas. A jogabilidade também apavora, apesar dos joysticks cheios de botões.



Para a tonelada de games de bichinhos que andaram saindo nos últimos tempos. CHEGA de esquifos, camundongos, ursinhos, gambás e outros.

OS MAIS CURTIDOS LÁ FORA

Dezembro é um mês quentíssimo para os videogames e Ação Games aproveitou para dar uma geral para você, do que a moçada está curtindo no Japão e Estados Unidos. Todas as listas estão por ordem de preferência. Saque só.

GERAL - ESTADOS UNIDOS

Os dez preferidos dos leitores da EGM, edição de dezembro. Apenas um game não é de luta. Confira. Mortal Kombat 2 (SNES), Mortal Kombat 2 (Arcade), Mortal Kombat 2 (Mega), Donkey Kong Country (SNES), Street Fighter 2 (SNES), Actraiser 2 (SNES), Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade), Eternal Champions (Mega), Mortal Kombat (SNES), Super Street Fighter 2 (SNES).

GERAL - JAPÃO

Os lançamentos mais esperados pelos jogadores japoneses, segundo a Famitsu (Weekly Famicom Tsūshin) de dezembr. O game mais esperado para o Natal foi Lunar 2 - Eternal Blue, para Mega CD, lançado dia 22 de dezembro: Dragons Quest 6 (RPG/SNES), Samurai Shodown (Neo Geo CD), Crono Tiger (RPG/SNES), David Stallion (Turfe/SNES), Ridge Racer (Corrida - Playstation).

MEGA DRIVE - JAPÃO

Os games mais vendidos para sistemas Sega no Japão, em dezembro, segundo a revista Mega Drive Fan, de janeiro 95: Sonic & Knuckles (Mega), Star Blade (Sega CD), Yu-Yu Hakusho Makyōiō (Luta/Mega), Sonic 3 (Mega), Phantasy Star (Mega).

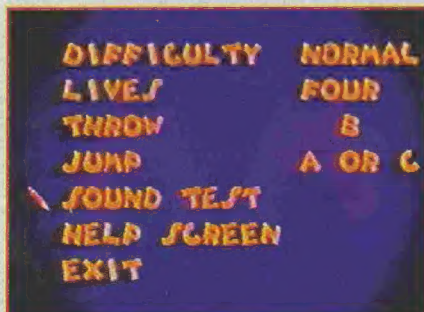
SNES - JAPÃO

Os games de SNES mais jogados pelos japoneses, segundo a Famitsu de dezembro: Final Fantasy 6, Fire'n'Blame, Dragons Quest 5, Saga 2, Final Fantasy 5 e Tengai Makio 2.

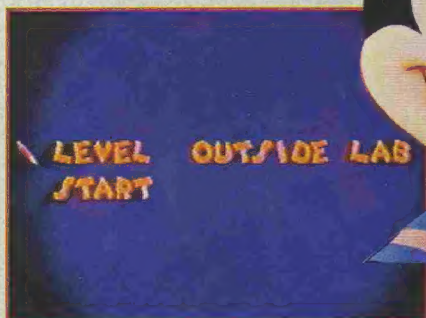


MICKEYMANIA

MEGA



Seleção de fases - Para selecionar fases neste jogo é o seguinte: escolha Sound Test e em Music selecione Continue. Em FX ponha Appear e em Speech coloque Think. Em seguida mova o lápis para Exit e segure ← por cinco segundos. Pronto! Faça suas escolhas.



JOHN MADDEN Football

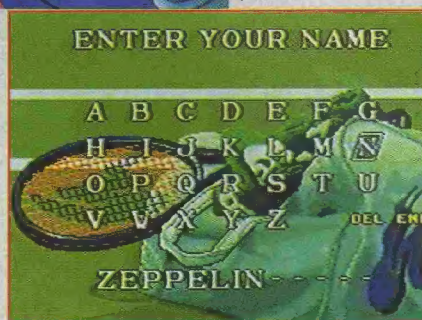
3DO

Gigantes - Realmente, a Electronic Arts fez a versão deste jogo para 3DO cheia de gracinhas. Inicie o jogo normalmente, pause e aperte os botões R, A e P nesta ordem. Uau! Os jogadores do seu time viram uns gigantes! Para desfazer o truque, basta pausar o game novamente, e apertar os botões A e X.

PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA

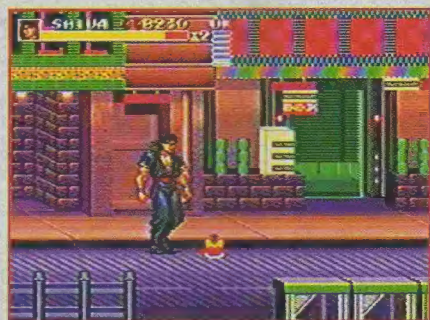
Jogo louco - Com esta dica, você vai experimentar dois modos secretos de jogo que são o maior barato. Comece escolhendo a opção World Tour. Na tela seguinte, em que o jogo pergunta se você tem uma password, diga YES, entre com a senha ZEPPELIN e aperte C. Esta password levará de volta à tela de opções e você verá que apareceram dois novos modos de jogo: Crazy e Huge Tour. No primeiro, o game fica muito louco: a bola pode aumentar de tamanho, ficar extremamente rápida... e ainda aparece uma mão (como a da Família Addams) segurando uma raquete perto da rede para atrapalhar ainda mais a partida. No modo Huge Tour você pode disputar um campeonato com até oito participantes.



STREETS of RAGE 3

MEGA

Lute como Shiva - Pode confiar: esta dica para lutar com o Shiva realmente funciona. Palmas para o leitor Patrick Alves Moura, de Juiz de Fora (MG), que batalhou até descobrir o jeito certo. Seguinte: **vença a luta contra Shiva e segure ↓ + B**. Segure este comando até o início do round seguinte, então solte-o e perca um Continue. Na continuação do game, você poderá escolher Shiva.



VORTEX

SNES

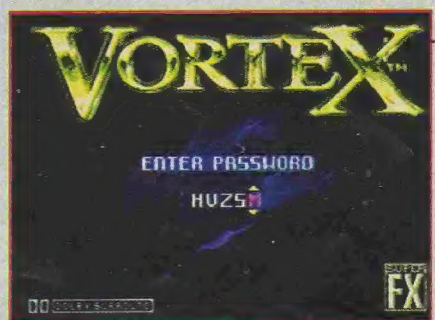
Passwords - Tá certo: este game não é lá dos mais fáceis. Mas veja que boiada descolamos pra você. São apenas quatro passwords, mas elas conseguem reunir tudo o que você sonha para (ex) terminar este jogo. Yes!!

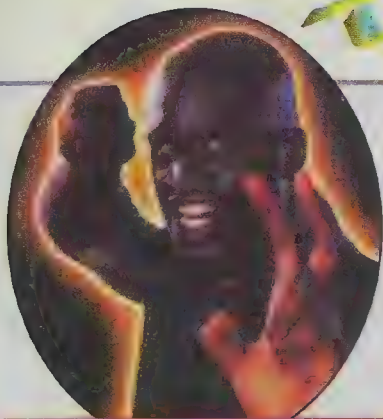
Vidas infinitas - JTTSJ

Seleção de fases - CTGXF

Invencibilidade - HVZSM

Munição infinita - WSVTQ





Escolha o personagem - Cá entre nós: este game não é dos melhores, hein? Mas você o pegou na locadora e agora quer fazer valer o seu dinheiro. Bom, então faça este truque e

Shaq Fu

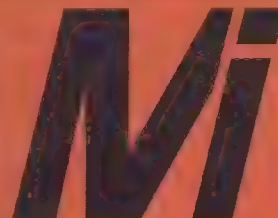
jogue o Story Mode com qualquer um dos sete lutadores do jogo. Para isso, entre no Music Option e escolha um número de um a sete. Cada número corresponde a um lutador na ordem em que ele aparece no Duel Select Screen. Sacou? Depois de selecionar o personagem desejado, faça esta sequência com a rapidez de um Sonic: ↑, ↓, B, ←, →, B. Se conseguir realizar estes comandos no tempo certo, é só iniciar um game no Story Mode com o personagem escolhido.

Cenário secreto - Na tela de opções, faça esta sequência de comandos com a maior rapidez possível: ↑, →, B, ↓, ←, B. Um flash de luz amarela pintará rapidamente indicando que a sequência entrou. Então, vá para o Duel Mode na tela de apresentação e aperte Start nos dois joysticks simultaneamente. Aí aparece uma tela com os dois lutadores e o cenário entre eles, certo? Pois, se no joystick

1 você apertar X e B, este cenário desaparecerá, dando lugar a um outro fundo secreto.



MANIAC GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
EM VÍDEO GAMES



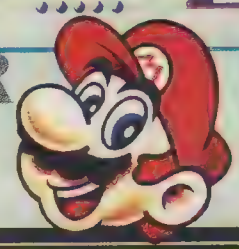
MANIMPORT
COMÉRCIO IMPORTAÇÃO E
EXPORTAÇÃO

**CONVERSÕES
DESBLOQUEIOS
TRANSCODIFICAÇÕES
APARELHOS E ACESSÓRIOS
CARTUCHOS NOVOS E USADOS**

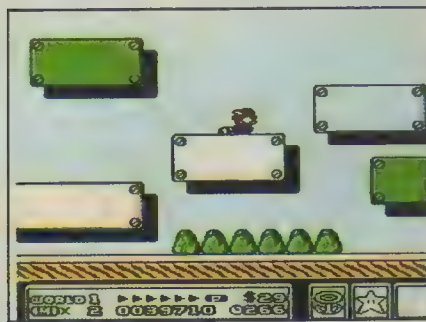
ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJAS E LOCADORAS
RUA ESTELA, 389 - CEP 04011-001 - SÃO PAULO - SP - PARAÍSO
FONE: (011) 572-5007 - FONE/FAX: (011) 573-0586

clássicos SUPER MARIO 3

N
I
N
T
E
N
D
O



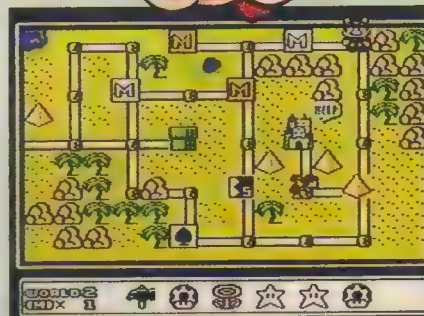
Com o lançamento do Nintendo 8 bits no Brasil pela Playtronic, tem muita gente nova jogando o grande clássico Super Mario 3. Se este é o seu caso, aí vai uma seleção de dicas da hora para ajudá-lo a completar os oito mundos do game em dois palitos. Elas vão ajudá-lo a recolher dois itens muito importantes no jogo: a flauta, que transporta Mario de um mundo para outro, e a P-Wing, uma asinha que dá ao personagem o poder de sobrevoar uma fase inteira, passando batido pelos obstáculos.



Primeira flauta - Ela está no mundo 1-3. Mario deve pular sobre o quadrado branco e ficar agachado durante uns dez segundos. Passado este tempo, ele cairá sozinho do quadrado, aparecendo atrás do cenário. Seguindo para a direita e tomando cuidado com os inimigos normais, ele encontrará uma sala com um baú, onde está a primeira flauta.



Segunda flauta - Vá para o minicastelo do mundo 1 e use um rabinho (raccoon). No local mostrado pela foto, **elimine as tartarugas, vá em direção à porta, encoste-se bem na parede e sala voando em direção à esquerda.** Alcançando o teto da fase, vá para a direita e você cairá numa sala com outro baúzinho e a segunda flauta.



Terceira flauta - Ela está no mapa do segundo mundo. Para pegá-la, é preciso quebrar uma pedra bem no cantinho superior direito da tela. Use o martelo na tartaruga hammer deste mundo e, com a ferramenta, quebre a pedrã da foto. Uma passagem se abre para você prosseguir à direita. Depois você enfrenta outra tartaruga Hammer e ganha a flauta.



P-Wings e âncoras - Você pode coletar um montão de P-Wings **recolhendo todas as moedas de determinadas fases.** Aqui vai uma tabela para você se ligar quais são as fases e quantas moedas você tem que pegar para conseguir suas P-Wings. De quebra, veja quais são as fases que dão âncoras - itens que servem para brear os navios de cada mundo.

Mundo	Quantas moedas tem que pegar	O que ganha
1-4	44	P-Wing
2-2	30	Âncora
3-8	44	P-Wing
4-2	22	Âncora
5-5	28	P-Wing
6-7	78	Âncora
7-2	46	P-Wing



Acumule estrelinhas - No final de cada fase você tem a chance de faturar um item - estrelinha, flor ou cogumelo. Para pegar sempre estrelinhas, **tome a maior distância possível, saia correndo e pule sobre os itens com a máxima velocidade.** Sempre dá estrelinha. E com ela você fatura vidas extras, certo?



Jogo da memória - Outra oportunidade para encher o cofrinho de itens é acertar tudo na fase de bônus do jogo da memória. Aqui estão todas as combinações possíveis. Basta identificar qual delas o game está usando no momento e detonar! **Fique ligado: F é flor, C é cogumelo, E é estrela, B é baú, 10 e 20 são as moedas.**

F 20 C E B F	F 10 B F B C
B F 10 C 20 E	E C 20 E C 10
C 10 E C F E	E F 20 C F E
C F 20 F 10 E	F E B F B C
20 B C 10 B F	10 C F E C 10
E C E C F E	E 20 20 C F E
C F B F E E	C F 20 C 10 E
20 E C 10 B F	F B C 10 B 20
20 C 10 C F E	E F E C F E
B C 10 C F E	F E B F 20 C
C 10 E 20 20 F	10 C 20 B C 10
E B F C F E	E F E C F E

The Great Circus Mystery

S
N
E
S



Passwords - O leitor Jorge Leandro Ferreira Correa, do Rio de Janeiro (RJ), avisa que quebrou muito a cuca para batalhar estas passwords. Valeu o esforço, Jorjão!

Fase 2 - Pluto-Donald-Mickey-Pateta

Fase 3 - Pateta-Donald-Mickey-Minie

Fase 4 - Donald-Pateta-Pluto-Mickey

Fase 5 - Minie-Mickey-Donald-Pateta

Fase 6 - Mickey-Pateta-Donald-Minie

Sonic and Knuckles

M
E
G
A

Códigos de Game Genie - Se você é um dos felizes proprietários deste acessório, aproveite os códigos que acabam de sair do forno para aloprrar com o jogo. Que moleza!

Vidas Infinitas - K2WA-CA4J

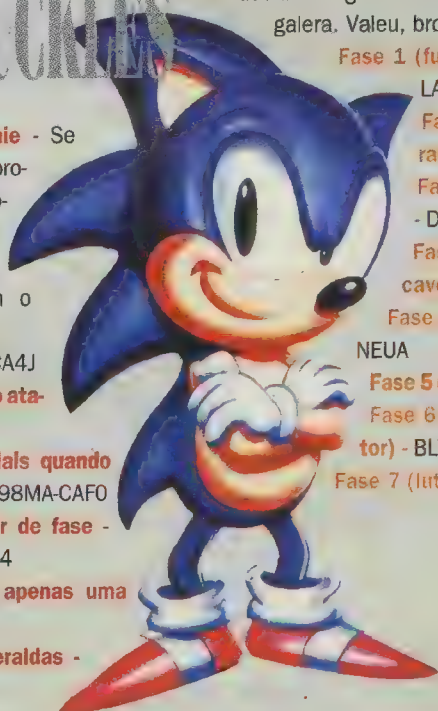
Manter os anéis quando atacado - AWXT-CA4C

Manter poderes especiais quando atacado - 96BA-CAG6 + 98MA-CAFO

Manter anéis ao mudar de fase - AKVT-AA76 + AMNA-EA24

Pegar esmeralda com apenas uma bola azul - RGSA-A6VY

Super Sonic sem esmeraldas - AANT-CAG6



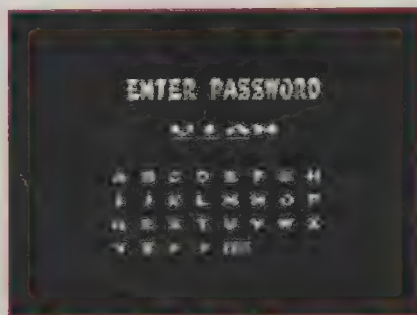
Samurai Shodown

G
A
M
E
G
E
A
R

Jogue com Amakusa - Fácil, fácil. Na tela do logo Takara, aperte → três vezes. Inicie o game e Amakusa estará lá, entre os personagens à sua escolha.

Aladdin

M
A
S
T
E
R



Todas as passwords - Alá seja louvado! O leitor Jessé Piveta Tibbes, de Ibicaré (SC), debulhou o game e manda as passwords pra galera. Valeu, brother!

Fase 1 (fuga com a princesa) - LAEA

Fase 2 (caverna das maravilhas) - ASNF

Fase 2 (sala do tesouro) - DMIA

Fase 3 (vão para sair da caverna) - INSI

Fase 4 (palácio do sultão) - NEUA

Fase 5 (Vão de tapete) - AALG

Fase 6 (em busca do impostor) - BLTO

Fase 7 (luta com Jaffar) - UIAN

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM CEDIDOS PELA MULTIGAMES

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos:
Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM.
E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP
(Antiga Progames Tatuapé)

X-MEN CHILDREN OF ATOM

PREVIEW

ARCADE

CAPCOM - LUTA

LANÇAMENTO: BRASIL/JANEIRO

Preparem o coração e os bolsos. Está chegando um novo show da Capcom para lotar os fliperamas. X-Men, Children Of Atom foi desenvolvido em conjunto com a Marvel Comics e o resultado gráfico é de cinema.

Com mais de 300 Mega de memória e som Q-Sound, o game tem personagens muito rápidos embora nem todos tenham mobilidade. Wolverine novamente é o herói-mor e melhor lutador. Além dele você dispõe de outros nove lutadores entre X-Men e inimigos. Ao que tudo indica o programa deste jogo é derivado de

Darkstalkers e, não por acaso, há muitas semelhanças entre os dois. Inclusive combos e magias parecidas. Perfeito: um grande game e com nosso visual predileto. Agora uma fofuquinha: dizem que uma versão para Saturn já está quase pronta. Os boatos são de que estará completamente fiel ao Arcade. Yes, Yes, Yes!

DICAS E NOVIDADES

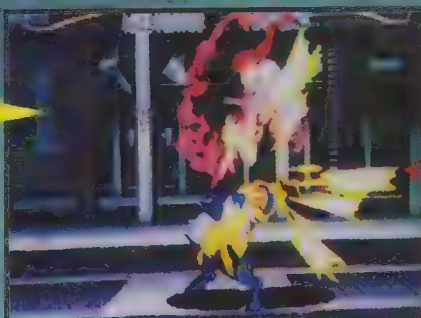
AUTOGUARD

Autoguard é um sistema de defesa automática onde o personagem fica sempre posicionado de forma a não perder energia quando atingido. Esta função pode ser desligada e aí cabe a você se defender sozinho. No começo, é bom usar o autoguard até pegar o "jeitão".



RESTORE DE ENERGIA

Sua barra de energia está crítica? Você está se sentindo derrotado? Relaxe, quando levar o último e fatal golpe do adversário aperte imediatamente o direcional para baixo mais o botão de soco três vezes. Pronto! Mais energia e uma nova chance para você debulhar o inimigo.



SUPERPULOS

Nunca se viu superpulos tão legais. E o melhor: você pode executá-los a qualquer momento. São tão bons que ocupam quase três telas de altura. Um superpulo desses pode ser sua melhor arma para um contra-ataque.



GOLPES

Os movimentos dos golpes estão bem parecidos - alguns até iguais - aos do Darkstalkers. A diferença é que no Darkstalkers a distância era muito importante para o sucesso do golpe e em X-Men não. A qualquer distância você consegue acertar o adversário, desde que execute corretamente os comandos, claro!

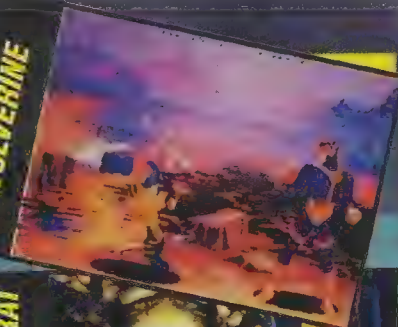
SEQÜÊNCIA DE GOLPES

A velocidade dos golpes é a melhor dos últimos tempos. De quebra ainda há um incremento. Qualquer botão apertado duas vezes dobra a velocidade e variação dos golpes. Altos jabs, man... Encurrale seu inimigo no canto e faça-o pedir água.

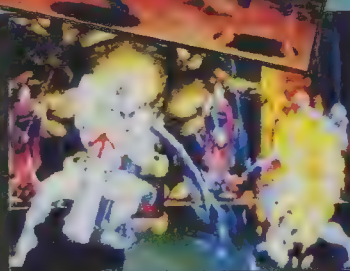
OS PERSONAGENS

Com superpoderes, movimentação acelerada e um chute quase indefensável, Wolverine promete ser a melhor opção do jogo. Abuse de suas magias, principalmente da Drill, golpe tipo giratória e o mais poderoso de Wolverine, que explora toda sua velocidade.

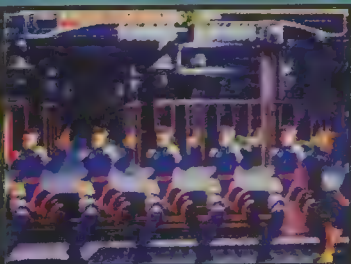
WOLVERINE



SILVER SAMURAI

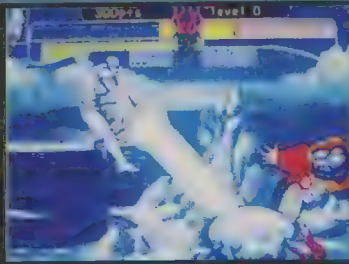


PSYLOCKE



Outra gatinha arrasa-quarteirão. É candidatíssima ao título de musa do ano. Só para piorar a libido da galera, os movimentos da Psylocke são extremamente sensuais. E para alegria geral dos fãs, em um de seus principais golpes ela se multiplica para confundir o inimigo. Já pensou? Várias "Psylockes" ao mesmo tempo na tela?

ICEMAN



Que fria! Um sorvete para quem adivinhar qual a sua principal arma: o gelo, é claro! Com as diferentes formas sólidas da H2O, Iceman detona raios e magias das mais variadas formas. Entre elas podemos citar o Ice-beam, tiro simples, o Ice-fist, e o Ice-avalanche, que é isso mesmo. Sai de baixo!

OMEGA RED



O vermelhinho da turma tem muita semelhança com demônios. Ele ataca de longe e de perto com sua principal arma: uma espécie de chicote que utiliza como corda, bastão, vara de saltos e outras utilidades. Para completar, Omega Red consegue roubar a energia de seus inimigos também.

CYCLOPS



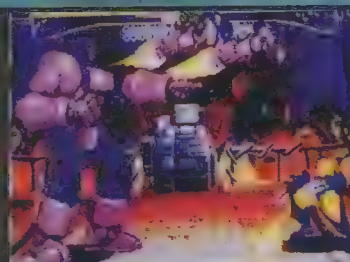
É um grande herói, mas não dos melhores. Opa! Cuidado! Engana-se quem pensa assim. Cyclops na versão original não era bom, mas agora está perigosíssimo. Seu raio ocular nunca esteve tão bom: além do conhecido raio horizontal, Cyclops agora dispara também na diagonal e até ricocheteando no chão.

COLOSSUS



O personagem mais metálico dos X-Men é, por isso mesmo, o mais resistente. Apesar de tanta lataria, Colossus pode voar em qualquer direção transformando-se em uma verdadeira locomotiva voadora. Você vai se surpreender com seus contra-ataques: ele parece nem sentir o golpe do adversário e já sai batendo.

SENTINEL



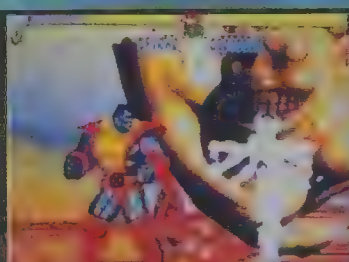
Gigantesco robô programado para caçar os mutantes. Seus golpes são bem diferentes, com socos especiais e lasers bastante eficazes. Seu tamanho descomunal facilita o ataque: o comprimento de seu braço permite golpes de longe. Um golpe curioso do figura: ele libera um robôzinho minúsculo dele mesmo, que ataca em seu lugar. Sentinel move-se pouco, porém perigosamente.

STORM



Santas tempestades! Quem nos dera todas as feitiçeiras fossem como ela. Storm usa e abusa das magias extraídas dos poderes da natureza. O mais incrível: ela quase não se movimenta! Seu corpo flutua no ar graças aos poderes dos ventos. Para arrepiar, a bruxinha tem uma infinidade de golpes fantásticos como o trovão que dispara das pontas dos dedos.

SPIRAL



Apesar de esquisitona, Spiral é muito poderosa. Além dos seis braços dando porradas e atirando espadas, seu poder de teletransporte ajuda a confundir e complicar a vida dos adversários. Spiral tem também um golpe chamado Switch-Dance e um outro, de metamorfose. Neste ela se ilumina toda e ataca enquanto altera sua forma para a de qualquer outro lutador do game. Manja Shang-Tsung Cover? Pois é...

After Burner Complete

3.2-X

SEGA - SIMULADOR DE AVIÃO
LANÇAMENTO: JANEIRO/JAPÃO

Clássico da melhor qualidade. After Burner é o irmão mais velho de muito game por aí. Este "Complete" no nome é só para lembrar que tudo que estava na versão original veio para

essa: as fases sobre o mar, sobre a cidade, o estágio noturno. Tudo, entim, está aí. Mas o visual agora é outro, mais bonito e rico em detalhes. As mudanças: a velocidade ficou anímalesca, o som "encorpou" e uma nova fase chamada Extra Easy que facilita as coisas para os principiantes. Agora não tem mais desculpa para não jogar, certo?

O velho e bom After Burner. Agora com gráficos melhorados e velocidade decente

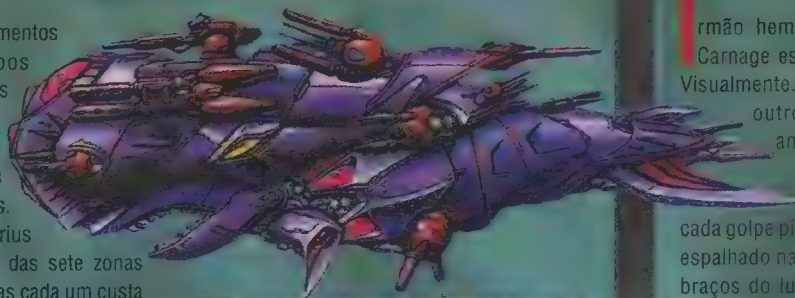


Darius Gaiden

A RCADÉ

TAITO - ESPACIAL
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/JAPÃO

Seguindo a onda de relançamentos de games dos tempos jurássicos, chega agora mais uma versão do clássico Darius. Ela vem caprichadíssima, com riqueza de detalhes, gráficos chocantes e monstros originais. Sua missão a bordo da nave Darius será liquidar um dos chefes das sete zonas finais. Ou todos se preferir, mas cada um custa uma partida diferente. E bem diferente: são mais de 30 possibilidades de caminhos para escolher, em sete níveis. Cada chefe é um enorme monstro abissal, feroz, com dezenas de canhões apontados para você. Em compensação, você também pode municiar sua nave com até 15 níveis diferentes de canhões: basta cole-



Pequenos inimigos no meio do caminho, fazendo de tudo para te atrapalhar



A cada fase, novas e melhores armas para sua nave. São 15 canhões diferentes

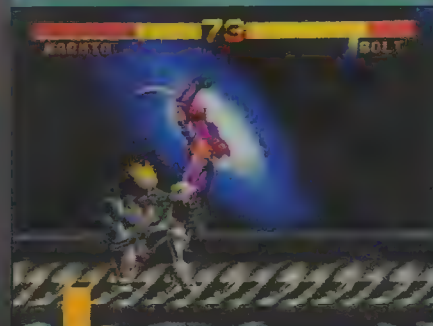
Os chefes, inimigos abissais, disparam quilos de tiros contra você. Fique esperto!

Cosmic Carnage

3.2-X

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: JANEIRO/JAPÃO

Irmão hemorrágico de Doom, Cosmic Carnage espalha sangue pra todo lado. Visualmente, é um game de luta igual a outros, com direito a barrinha amarela de energia e tudo, mas seus personagens salvam a pátria: são mutantes! A cada golpe pinta um picadinho, com molho espalhado na tela. A cabeça, o tronco e os braços do lutador atingido pode assumir outra forma, diferente da original. Com essa mudança surgem golpes novos, criando possibilidades intermináveis. Se as mudanças forem radicais, até personagens novos podem surgir. Você curte anatomia? Sim? Então vai gostar do game...



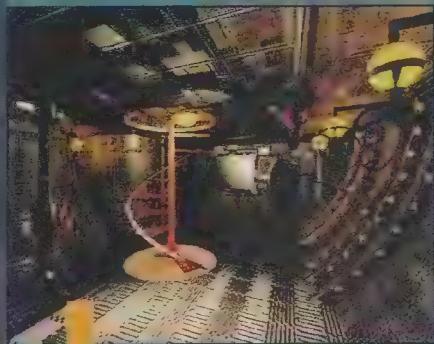
Parece um game normal de luta. Porém, é só começar a arrebentar uns braços e pernas que tudo se modifica...

Shadow of Atlantis

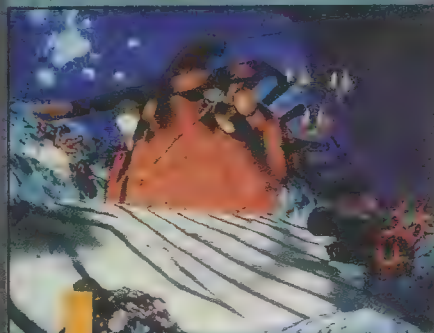
CD 32X

SEGA - AVENTURA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/JAPÃO

Prepere-se para mergulhar fundo nas imagens deste game, que tenta explorar ao máximo a memória do "console hotel" da Sega: vai ser um dos primeiros lançamentos em CD para o Super 32X e você precisará ter o Sega CD para rodá-lo. Shadow of Atlantis vem forte e com definição cinematográfica. Traz gráficos aquáticos jamais vistos. Para não falar do visual interno do seu submarino com decoração de fazer inveja a muito iate. Outro fator que merece destaque no game é a movimentação: tudo se passa em Real Time – tempo real – através do esquema "point and click", típico dos mouses de computadores, mas facilmente executável com seu joystick, não comprometendo a jogabilidade. Se você tem um 32X pra debulhar, não deixe de jogar Shadow of Atlantis.



Dentro do submarino há tantos detalhes que parece filme, mas é game!



Explore o fundo do mar sem se molhar

Sega Rally

A RCADÉ

SEGA - CORRIDA
LANÇAMENTO: JAPÃO/INDEFINIDO

A velocidade de lançamentos e novidades em games de corrida é tão rápida quanto os próprios carros destes games. Prepare-se para o Sega Rally. Enquanto Daytona já saiu do arcade para o Saturn, Sega Rally chega para pirar mais ainda a cabecinha dos fanáticos por corrida. São três pistas: Easy Medium e Hard e em todas elas você passa por paisagens do mundo

todo. São dois carros – estranhamente os dois com o mesmo número – e aquela jogabilidade que você conheceu no Daytona. A grande vantagem deste Rally é uma pequena melhoria gráfica e um considerável aumento de velocidade em relação ao Daytona. Não perca mais tempo: veja, delire e acelere!



Derrapadas animais...



Carros quase reais em cenário tridimensional

Metal Head

32X

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/JAPÃO

Batalha tridimensional a bordo de um robô. Metal Head não é propriamente uma novidade, já que saiu para outros sistemas também. Mas esta versão traz uma mistura de gráficos poligonais e bitmapeados que garante visual legal e boa movimentação. Assim, o cenário é em tecnologia bitmap, enquanto o robô e tudo que tem movimento no game vem em gráficos poligonais. Engenhoso e prático, não?

As vozes aplicadas no game foram muito bem trabalhadas e estão ótimas, assim como os

efeitos sonoros que fazem a ambientação. O mais legal de Metal Head é que, apesar de ser um game de robô, você tem ótima visibilidade dos adversários. Tem 24 Mega de memória e vale um biscoito!



Cenário em gráficos bitmap, robôs em gráficos poligonais: Será que a mistura ficou legal?



DEMOLITION MAN Virgin

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

As animações do jogo são muito bem feitas e dão um toque de realismo inédito.

COMANDOS

LUTAS

A	Soco alto
B	Soco baixo
C	Chute
L + R	Esquivar-se
↓ + B	Bancho
↓ + C	Bastão

TIROS

A, B e C	Tiro: cada um com um tipo de arma
----------	-----------------------------------

NOS TÚNEIS

A	Tiro
B	Ajustar mira
C	Radar
L + R	Mover-se para os lados

NO CARRO

T	Acelerar
↓	Frear
L + R + B	Virar

DEMOLITION MAN

Yes! Ótima sacada da Virgin para o 3DO. Demolition Man é o primeiro filme que virou videogame para o console. E olha, não ficou devendo em nada. São três níveis de dificuldade e até no easy você apanha. As animações correspondem fielmente ao enredo do filme e o som, idem. Apesar de ter dezoito telas, o jogo é curto e mistura fases de tiro com outras de porradas entre John Spartan e Simon Phoenix. Quem ainda não assistiu ao filme mas tem videocassete, alugue a fita: isso vai garantir mais emoção.

Tela de Seleção



Você escolhe arma, música e nível de dificuldade. Stallone "Spartan" tem um recado para cada grau de dificuldade escolhido.

Marcador de Tela

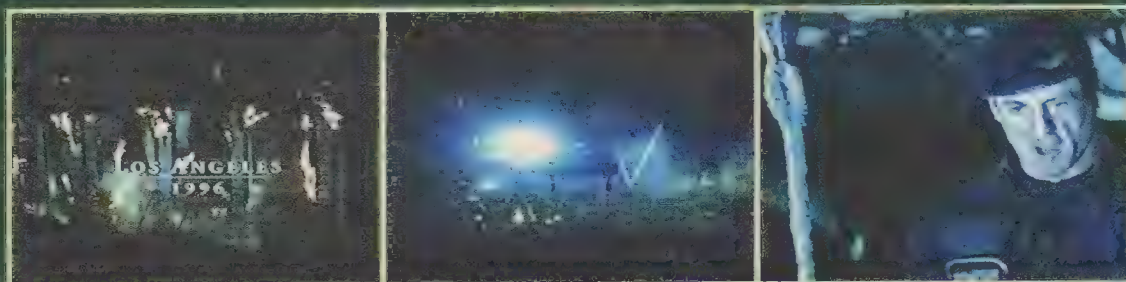
Os comandos e os marcadores de telas mudam conforme a etapa em que você se encontra. Shooting Gallery é o marcador de combates tipo tiro ao alvo. Hand to Hand Combat é para as lutas entre Spartan e Simon, Tunnels para as fases de perseguição e Car Chase para a fase de perseguição com carros.

ALGUMAS PASSWORDS

3 - L97NC3HYN	9 - JRF#H2LHP	14- 1Y1#H2FPG
4 - L17NCZH2Z	10 - JRB#H2Q49	16 - GF71R2KQ3
7 - HZ7NHJZTR	11- QH9JH2B9H	17 - HTVRV2KCT
8 - PNPNHZBBO	13- HSK3H2G12	18- HTZQ72KGW

Prisão Criogênica

Em 1996 um policial é vítima de uma emboscada feita pelo mais que esperto criminoso Simon Phoenix. Ambos são considerados a prisão criogênica (isto congelou as pessoas). Mas como resultado a inteligência escondeu cada um em qualquer século. Simon é descongelado e começa uma onda de crimes na pacata Los Angeles do ano 2037. Para acabar com a alegria do cara – e de quem o libertou – só mesmo o Demolidor John Spartan.



Spartan ainda não sabe, mas tentando salvar reféns, cairá numa armadilha de Simon e terminará preso e congelado.

Começa a Demolição

Acompanhe alguns lances deste jogo incrível para o seu 3DO. As fases mudam, mas continuam em sequência, sem interrupções. Passando cada uma, aparece na tela o seu score e uma password.

Terminando a animação do início do filme, Spartan cai na cobertura de um prédio. É tiro pra todo lado. Estoure caixas e barris. Os amigos de Simon escondem-se. É a hora da surpresa. Durante 30m de perto e jogando granadas.



Perigo bem de perto. Sai pra lá, cara. Tive esse negócio daqui!



Para acabar com o desagável futurista, estire nos turbinas.



Azete no helicóptero quando ele estiver de lado. Se ele tiver tempo para manobrar e ficar de frente, vai abater!

Simon provoca o incêndio que condena inocentes à morte e Spartan à prisão. Passam-se os anos e as coisas estão nas ruas numa nova perseguição.



Enfrenta Simon como um prêmio de parque de diversões. Acerte os seguintes alvos: dinamites, carrinho, míssil do avião.



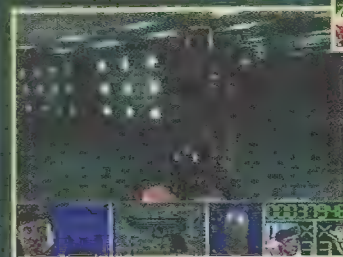
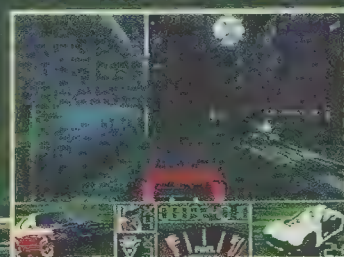
De depois de dar umas porradas em Simon, entre no corredor e vá sempre pra direita até encontrar a saída, que é uma porta vermelha.

Descendo pelo elevador você sai num depósito. Atrás das sacas há diversos inimigos. A caixa de madeira da direita esconde energia (quadradão azul). Estoure sempre caixas e barris que houver no cenário.



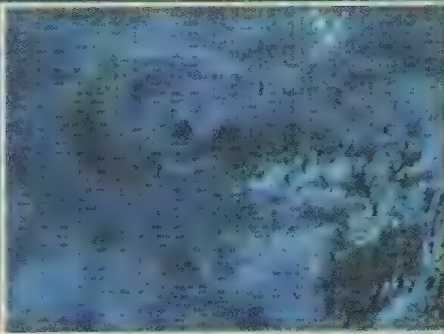
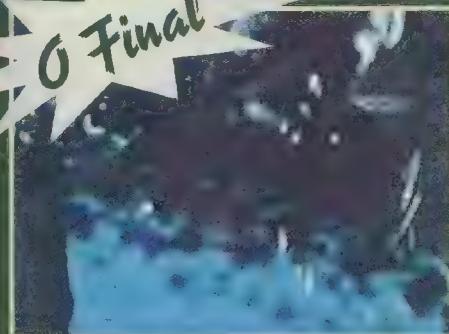
Os crimes técnicos se mostram para um combate no braço mesmo. De soetas e torções em sequência.

Agora a perseguição é na colônia. Veja como seu marcador muda.



Spartan está quase conseguindo acabar com Simon. Persiga o criminoso neste outro corredor até encontrar a saída.

O Final



Depois de uma boa briga, Spartan vai ter o gostinho de ver Simon viver gato. Cansa a cena do final!



DEMON'S CREST Capcom

Aventura — 1 jogador
12 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Demon's Crest consegue aliar a ação dos games de aventura com a estratégia dos adventures na dose certa

COMANDOS

Habilidade especial
(diferente para cada demônio)

Ataque

Magia

Ataque/seleção de itens

START Mostra a tela de itens



DEMON'S CREST

Certamente você se lembra do clássico *Super Ghouls'n' Ghosts*, lançado no final de 91. E se lembra também de um dos piores vilões deste jogo — Firebrand — que é justamente o personagem principal deste *Demon's Crest*. Mas não vá pensando que se trata de uma mera continuação. A *Capcom* preparou um desafio cabeludíssimo que, em alguns momentos, se parece com *adventure*. O clima é bem gótico, como nas boas lendas medievais e Firebrand torna-se mais poderoso à medida em que o jogo avança. Jogão!



Demon's Crest é um daqueles jogos que resgatam o clima fantástico e misterioso das antigas lendas européias

A LENDA DAS PEDRAS MÁGICAS

Há muito tempo, as pessoas viviam num mundo de fantasia e mágica. As lendas passavam de geração em geração e assim sempre houve a eterna luta do Bem contra o Mal. Segundo uma delas a Terra foi dividida em dois mundos: um governado pelos humanos e outro por demônios.

Os demônios viviam em harmonia até que, certo dia, surgiram as pedras mágicas em seu reino. Cada qual trazendo estampado um elemento diferente: Fogo, Terra, Ar, Água, Tempo e Paraíso. Quando estas cinco são unidas, seu dono fica extremamente poderoso.

Firebrand chegou a possuir as seis, mas esfaqueado pelas lutas deixou-se roubar pelo rival Phalanx, ficando apenas com a do elemento do Fogo. Sua missão no jogo, portanto, é ajudar Firebrand a recuperar as pedras roubadas e escondidas.



Na apresentação, a música soturna e misteriosa dá o tom do que o espera. Brrrr...

O CAMINHO DAS PEDRAS

No início do jogo, o único poder que Firebrand pode usar é o do fogo. Para isso, ele tem que coletar as fire powers, — poderes específicos espalhados pelas fases. No decorrer da trama deve pegar ainda as pedras da Terra, Ar, Água, Tempo e a do Paraíso, que está com Phalanx, o chefe final. Cada pedra coletada permite que você adquira poderes correspondentes e tenha novas habilidades — como voar, respirar embaixo d'água e assim por diante.

Há outros itens importantes. Os pergaminhos permitem que você compre encantos (spells). Os potes servem para guardar poções mágicas e os talismãs ajudam a achar cápsulas de energia, dinheiro etc. Fique atento, pois você só pode comprar poções e encantos no mesmo número de potes e pergaminhos que estiverem em seu poder. O dinheiro do game são peças de ouro (gold pieces), escondidas em passagens, janelas e outros lugares dos cenários. O game tem Continues infinitos e bonuses passwords.



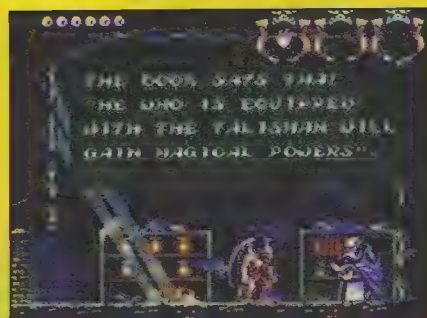
Quando você pausa o game, pinta a tela de itens. Pegue todos pois a sua jornada será longa e difícil.

FASE I

Você já começa enfrentando um dragão. Depois deve estourar umas estátuas que darão o primeiro pergaminho. Mais adiante, pinta um chefe que, ao ser derrotado, lhe presenteará com mais um ponto de energia.



Em vez de passar para o outro lado, desça e achará o primeiro pote.



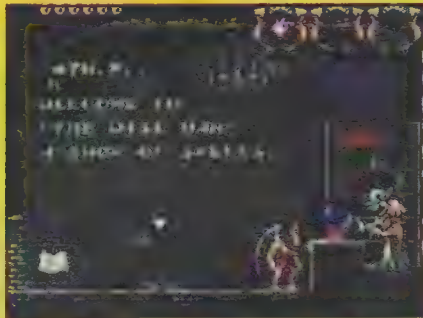
Aqui é a casa do sábio que fala sobre o poder dos talismãs. Fique atento.

Arma é um chefe importante que vai pintar algumas vezes. Não se assuste com seu papinho furado e atire sem parar. Assim você descola a pedra da Terra, podendo transformar-se no demônio da Terra.

CONTINUA

FASE 2

Esqueça a parte aquática pois você ainda não pode se transformar no demônio da Água. Com o tiro Buster, volte para a primeira fase, estoure umas pedras e descole outro ponto de energia.



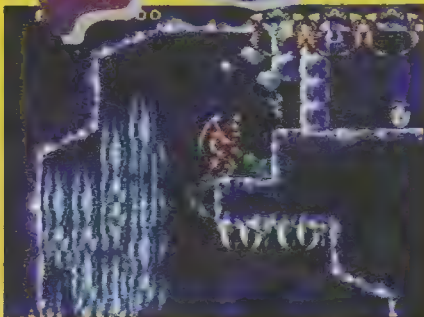
Na loja de encantos, informe-se sobre todos e use bem o seu dinheiro



Neste lugar há uma bifurcação. Antes de seguir, em frente, entre pela porta e explore

FASE 3

Logo no começo você pega outro pote e depois encontra outra bifurcação. Explore todos os caminhos possíveis! Um chefe pintará, dando mais um ponto de energia. Retorne por onde entrou e desta vez siga reto. No final, volte para a segunda fase para estourar passagens com o Buster e você achará outro pergaminho.



Estoure a parede com o Buster e você achará o segundo pergaminho



Neste lugar, quebre a parede e entre na passagem. Lá estará o primeiro talismã, o da caveira



Este chefe é uma brasa, mora? Fique pulando e atirando que vai render o poder do Tornado. Este faz o demônio do Fogo pular bem alto

FASE 4

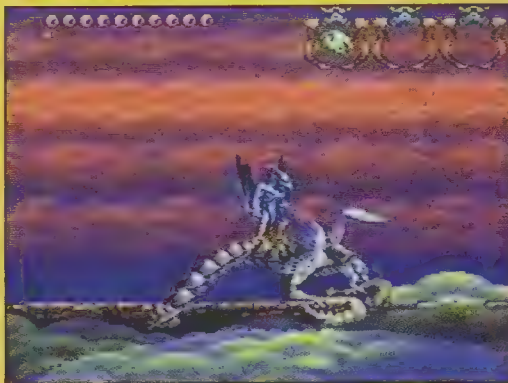
Na quarta fase, quando estiver à beira de um precipício, caia sobre o tufão. É mais uma bifurcação. Um pouco depois você encara o primeiro chefe novamente.



Detone as estátuas. A terceira delas guarda o talismã da coroa



Embaixo desta ponte esquisita tem um pergaminho. Pegue-o!



Arma está de volta e continua folgado. Use a mesma estratégia mas fique ligado, pois agora ele solta um tufão. Derrote-o e você ganha a pedra do Ar

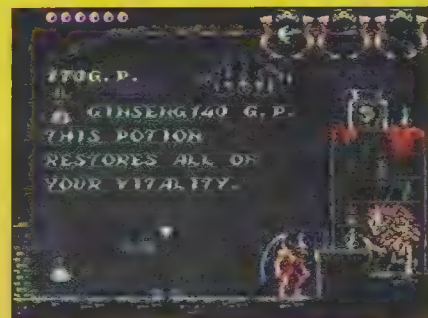
Para detonar o último chefe da fase, use o demônio do Ar. Atire na cabeça e desvie de seus ataques. A recompensa é a pedra que faz o demônio do Fogo escalar paredes com espinhos



Acenda os candelabros, pois assim os morcegos não o atacarão



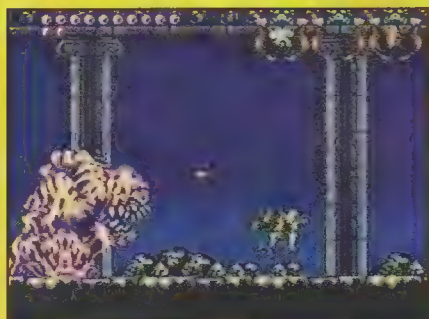
Encare este chefe com o demônio da Terra, pois ele é mais forte. Ataque os olhos e vá mudando de lado. Seu prêmio será o tiro Buster, que faz o demônio do Fogo destruir pedras.



Na loja de poções, a melhor escolha é o Ginseng, que repõe toda a sua energia

FASE 5

Nos corredores não adianta atirar com o Buster. Use o demônio da Terra para destruir as estátuas que impedem a passagem. Você deve voltar para a segunda e para a terceira fase para dar aquela fuçada na água. Procure por potes, talismãs e outros itens. Depois retorne à quinta fase que outro chefe o espera.



Chefe importante. Atire nos olhos quando eles se abrirem. O demônio da Terra é o mais eficiente para isto. Após detoná-lo, você poderá se transformar no demônio da Água



Este molusco dentro da concha é perigoso. Enquanto é atacado, ele suga você para dentro. Se entrar é aquele abraço...

Entre no portal, logo no início. Lá dentro pintarão duas portas. Exp ore-as ao máximo! Os chefes começarão a voltar. Detone-os!



Sim, é o Arma de novo! Use o demônio do Ar e humilhe o apelão. Desta vez, você vai poder se transformar no poderoso demônio do Tempo

Ataque os inimigos sobre a pedra para ganhar o último pergaminho



O chefe leão não é brincadeira. O bicho é bem rápido. Assim, use o demônio do Tempo e acabe com a graça do felino.

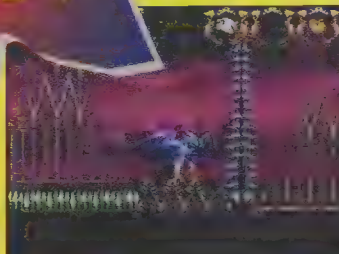


Debulhe a estátua que aparece o talismã da armadura

FASE 7

O flashback de chefes continua e nesta fase finalmente você enfrentará o terrível Phalanx.

Antes deste poste, desça para encontrar o último talismã



Eis que surge o temível Phalanx. A briga será feia, portanto use tudo o que você tem direito. Acabe de uma vez por todas com a tirania deste maldito. Se conseguir é o fim do game. Boa sorte!





STREET RACER

UBI Soft

Corrida - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO ●●●●

SOM ●●●●

DESAFIO ●●●

DIVERSÃO ●●●●

JOGABILIDADE ●●●

ORIGINALIDADE ●●●●

Os detalhes das derrapagens, curvas e da pista em geral estão muito bons. Os carros são bem desenhados. Valeu!

COMANDOS

A e X	Magias
Y	Turbo
B	Acelerar
L e R	Socos

★ São quatro níveis de dificuldade, sendo o crazy o mais difícil. É adrenalina pura

★ As corridas podem ter de 1 até 30 voltas. No começo é bom fazer corridas longas para pegar o jeito

★ São vinte pistas diferentes. Os pilotos Suzulu, Biff, Surf e Helmut têm três pistas cada. Os outros têm duas pistas cada um

STREET RACER

COMO JOGAR

PRACTICE

O Practice é aquela velha e boa corridinha de treino. Dentro deste modo você ainda pode escolher entre Race (corrida simples), Rumble ou Soccer.



No Options, escolha se quer ou não acidentes, colisões, danos e armas nas competições e treinos

HEAD TO HEAD

Esta modalidade é um mano-a-mano contra o computador. Você define quantos adversários terá e a disputa pode ser em corrida, Rumble ou Soccer.



Em todos os modos você pode curtir um Playback (replay). Use o V para fixar a câmera em um ponto da pista. Use ← ou → para mudar o ângulo de visão e ↓ ou ↑ para trocar de carro.

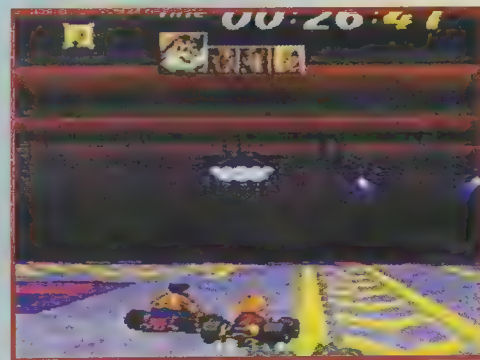
Street Racer da UBI Softhouse é uma alegre mistura de Road Rash com Mario Kart. Isso mesmo. Um game de corrida engraçado e bem diferente que promete não parar nas locadoras. Os gráficos estão legais. A jogabilidade também, mas é preciso pegar a manha para jogar pra valer. Até quatro colegas podem jogar com o adaptador. São oito personagens para escolher e cada um tem dois ou mais cenários característicos (pistas). A novidade são as magias dos caras. Os carros são movidos a nitro e não há pit stop. Acelere.



Esta é a tela de Game Select onde você escolhe o que quer jogar. Em todos os modos você tem três Continues

RUMBLE

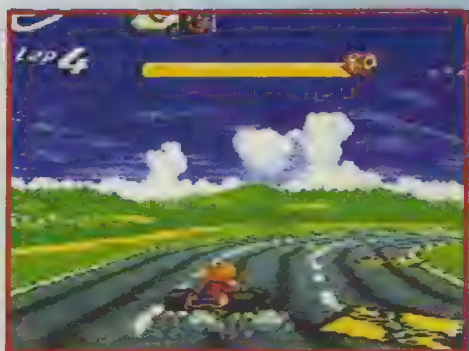
Carrinhos do tipo bate-bate. Seu objetivo é empurrar os adversários para os cantos. Ganha quem conseguir ficar mais tempo sem ser encurralado.



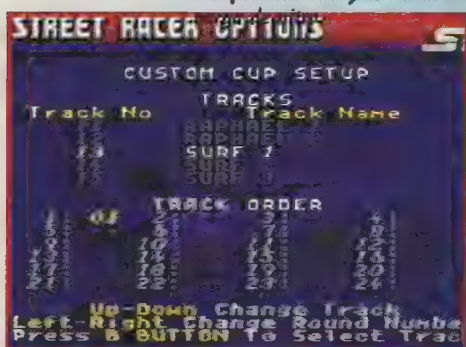
Nesta modalidade o lance é ficar perto do centro. Nos cantos, a chance de você se ferrar é maior

CHAMPIONSHIP

Esta é a modalidade de campeonatos de Corrida. Você pode escolher entre taça de bronze, ouro e prata ou criar seu próprio campeonato. Escolha o seu corredor baseado nos quesitos de rapidez, ataque, defesa, aceleração. Surf, a gatinha, é a mais equilibrada.



Nas corridas, este quadrado com uma ferramenta recupera sua energia. O azul com uma seta lhe dá uma

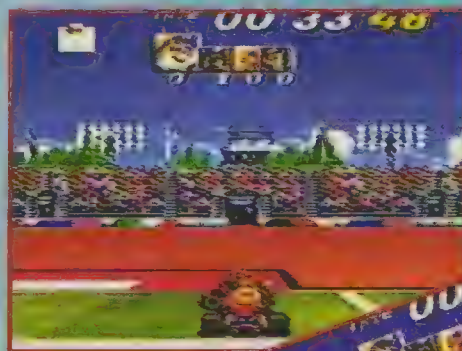


Na Custom Cup escolha em que ordem vão acontecer as corridas, quantas serão e em que pistas. O limite é 24 corridas.

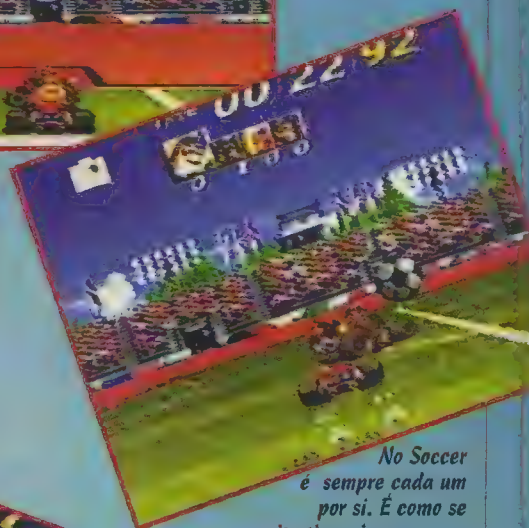
A pista Frank 2 tem castelos, barulhos fantasmagóricos e trovoadas

SOCCER

Partida de "carrobol". Aqui você escolhe o tipo de campo: gramado (outdoor pitch); quadra de tablado (indoor pitch) ou quadra de gelo (ice pitch) e define se o jogo vai ser por tempo ou por gols



O gol é esta marca vermelha onde a tarja branca fica se movendo. Acerte nela chutando a bola com o V



No Soccer é sempre cada um por si. É como se oito times jogassem ao mesmo tempo

Todos os personagens têm duas magias. Saque algumas delas

AS MAGIAS

Tendo um oponente ao seu lado, não vacile: sapeque uma magia e bata no carro dele. Você deixa o cara pra trás.



Uma magia pra jogar areia de praia



Dispare um choque da hora



Seu carro vira um monstro espantoso



Engrosse os pneus e mande poeira



SUPER BONK Hudson

Aventura - 1 jogador

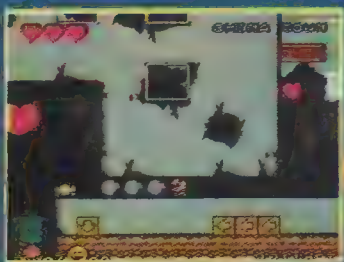
GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Mesmo sendo graficamente inferior ao original de PC Engine, o cart ficou legal com as diversas possibilidades de transformação.

COMANDOS

B	Pula
Y	Cabeçada
X	Ataque especial (com o bombom vermelho)
B várias vezes	Escola paredes
B + ↑	Sobe cachoeiras

★ Bonk é um personagem bastante antigo e conhecido pelos japoneses. Ele ganhou este nome porque se livra dos obstáculos na base da cabeçada.



Quando Bonk fica pequenino, pode entrar em lugares apertados. Só assim dá para pegar esta vida extra.

ITENS & TRUQUES

Super Bonk tem um grande número de itens. Alguns dos mais importantes são os bombons. Os vermelhos fazem Bonk ficar pequeno, os azuis o transformam em um gigante e os amarelos o fazem voltar ao normal. Os pedaços de carne são Power-ups que transformam Bonk, deixando-o mais poderoso. Os pedaços pequenos aumentam um nível e os grandes dão dois níveis, mais invencibilidade temporária. Quando Bonk é esmagado, vira caranguejo e precisa de um bombom para voltar ao normal. Reponha as energias com corações vermelhos e aumente a barra com os azuis. A florzinha pequena leva às oito diferentes fases de bônus do cart. Coletando 100 carlinhas risinhas (smileys), você descola uma vida extra.

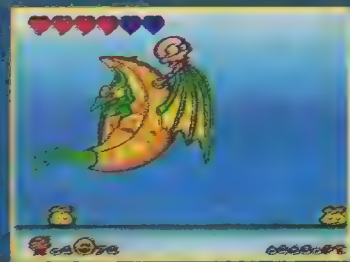


Não deixe de pegar uma caroninha nesta plantocóptero.

SUPER BONK



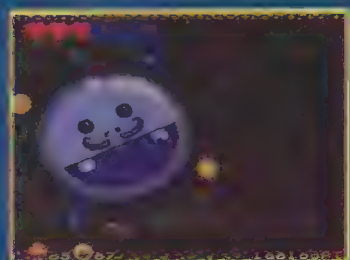
Nascido no PC Engine, Super Bonk é um daqueles games perfeitos para pirralhinhos. É cheio de personagens engraçados e cenários com motivos infantis. Nesta versão, o garoto Bonk ganhou o poder de se transformar em diversas coisas conforme come itens do jogo - o que deu um toque a mais ao cartucho. Uma das melhores coisas é que quando você morre continua sempre do mesmo ponto, não precisa relutar e começar. Super Bonk



Para derrotar o primeiro chefe, simplesmente use a cabeça. Testa nele!



Na segunda fase, entre na segunda inter-rogação à esquerda para achar a saída do labirinto.



Agora você está dentro de um dinossauro e enfrenta este chefe-bactéria. De cabeça sem parar nas bolinhas que giram ao seu redor.



Fase de bônus: o lance é ficar pulando sobre a bomba para encher o balão.

Nas fases seguintes, Bonk viaja no espaço, mergulha num filtro de água e encara até uma divertida e difícil fase de bônus de tiro.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

As Dive Test vão descabelar muita gente. São uma boa sacada pra quebrar a monotonia do pega-itens

COMANDOS

A	Olhar/descer de bico
B	Pular
B 2 vezes	Bolinha
B+↓	Nunchaku
B+↓+B	Voador
Y	Atirar estrelas

ITENS

Estrela vermelha	Repõe 1 no marcador
Estrela azul	Repõe 5
Estrela dourada	Repõe 10
Comidas	Pontos
Rosto	Vida extra
Marca do Z	Energia
Moedas	100 dão um vida
Poste	Marca a tela



Sempre apostando no seu personagem-símbolo - Aero - a Sunsoft lança um cart em que o herói veio do estranho circo de Edgar Ektor. É Zero, o Esquilo Kamikaze. O jogo lembra muito Aero the Acrobat. Adivinhe como você tem que percorrer os sete mundos, com mais de uma tela cada: fuçando passagens e pegando itens, claro. Visual bonito e colorido, respostas precisas e som no agito. Nada mau pra quem não chegou na locadora a tempo de pegar os melhores games.

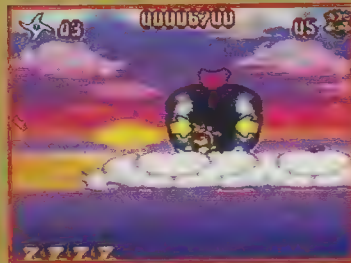
O BOM ESQUILO

Depois de sair do Circo de Edgar Ektor, Zero vai tentar salvar seu lar, a floresta, das garras de Jacques LeSheets. Este sujeito está destruindo árvores para fazer papel para falsificar grana. Zero vai escalar montanhas, andar de jet ski e enfrentar perigos. Você começa com três vidas e Continues ilimitados. Há itens de energia e pontos, vida extra e marca-tela.

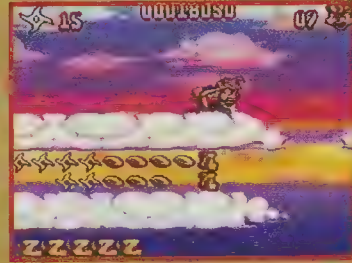
A PRAIA



Entrando na fase pule no coqueiro até encontrar as nuvens. São duas vidas e energia logo de cara



O game está cheio de portas infláveis. São fases de bônus para você ficar forrado de itens. Para entrar nelas, pule três vezes na ponta, como mostra a foto



Uau! Isso é um verdadeiro sanduiche de itens. Faça a feira

ROCHEDOS

A partir desta fase aparecem as Dive Test. Preste atenção nos comandos para poder atravessar estas etapas. Aperte A para a descida e o Direcional para o vôo horizontal, para o lado desejado. Aperte então A e ↑ para subir.



Acerte a cúpula da nave para pôr o cara fora de circulação. Mas só com pulos, pois as estrelas não fazem efeito nele



É a vez de usar seus nunchakus para derrotar estes dois monstros esquii-dos

MONTANHAS



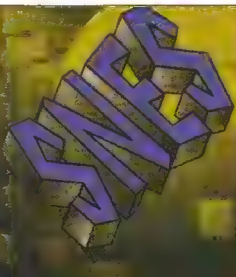
Na fase de bônus, vá pulando nos coqueiros com cuidado para não cair



Cenário de labaredas para o chefe morcego. Agora você usa as estrelas



Tá vendo esses ossinhos? Isso é você depois de cair na máquina. Te cuida!



THE REN & STIMPY SHOW-TIME WARP T. HQ

Ação - 1 ou 2 jogadores
10 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game é bonito e divertido, mas a jogabilidade é realmente comprometida.

COMANDOS

A	Arrastar-se
B	Pular
X pressionado	Empurrar coisas
Y	Atacar
L + R	Correr
Select	Selecionar arma

NA MÁQUINA DO TEMPO

V	Atirar
↓	Descer
↑	Subir
L+ Direcional	Mover a mira

As passwords estão espalhadas pelo game. Procure pra valer!

Jogando a dois é mais fácil passar pelos chefes.

TIME WARP

THE REN & STIMPY SHOW



Com certeza, você já conhece essa aloprada dupla. Isto porque praticamente a cada seis meses sai um game novo. Agora, Ren & Stimpy pintam neste Time Warp, um jogo bem louco e divertido. O cart tem um desafio mais difícil que o game anterior, Fire Dogs. Você terá que pensar em alguns momentos, pois a jogabilidade não ajuda. Prepare-se para abrir o saco de risadas e vá em frente!

AVENTURA NO TEMPO



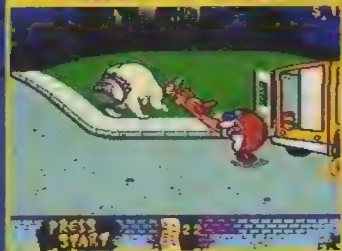
Não deixe nenhum saquinho Gritty Kitty passar batido. Senão você não vai desvolar a máquina do tempo.



Logo no começo, bata na cerca onde aparecer escrito Hit me (Bata-me). Afinal essa escrita...

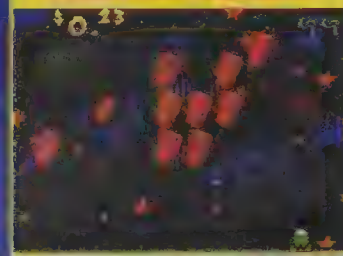
ITENS MALUCOS

PRIMEIRO CHEFE



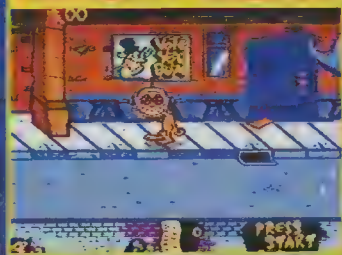
O primeiro chefe é o leonitinho que quer ser do pommeinho. Depois o Archibuteo é aquele aborígene...

FASE DE BÔNUS



A fase segue o esquema de randase. Spair lutadores. Alce nos (cor) com pinto.

CAPACETE MALUCO



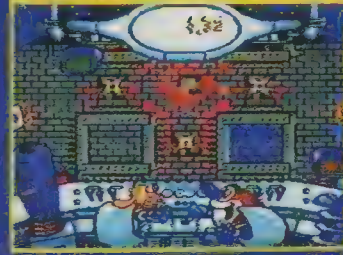
Com este capacete, sua imagem fica uma coisa mais. Dica: o capacete na verdade não é mais do que uma coisa para se usar.

MÁQUINA DO TEMPO



Na máquina do tempo, o jogador pode ver os episódios Gritty Kitty e a história da máquina do tempo.

MOMENTO CRUCIAL



Trecho crucial. Atire nos objetos para obter passagens. Depois as coisas ficam ainda mais ruins. Consegue ver?

VIAGENS INÉDITAS



M A C K

A Mack Color faz e os outros vão na cola.

C O L O R

MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
TEL: (011) 941-4499



THE PAGEMASTER Fox Interactive

Aventura - 1 jogador
16 Mega

SUPER NES

GRÁFICO ○○○

SOM ○○○

DESAFIO ○○○

DIVERSÃO ○○○

JOGABILIDADE ○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

Apesar de serem curtas, as fases ficam monótonas pois a ação não varia nunca.

MEGA DRIVE

GRÁFICO ○○○

SOM ○○○○

DESAFIO ○○○○

DIVERSÃO ○○○

JOGABILIDADE ○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

COMANDOS SNES

A ou Y Atira

B Pula

COMANDOS MEGA

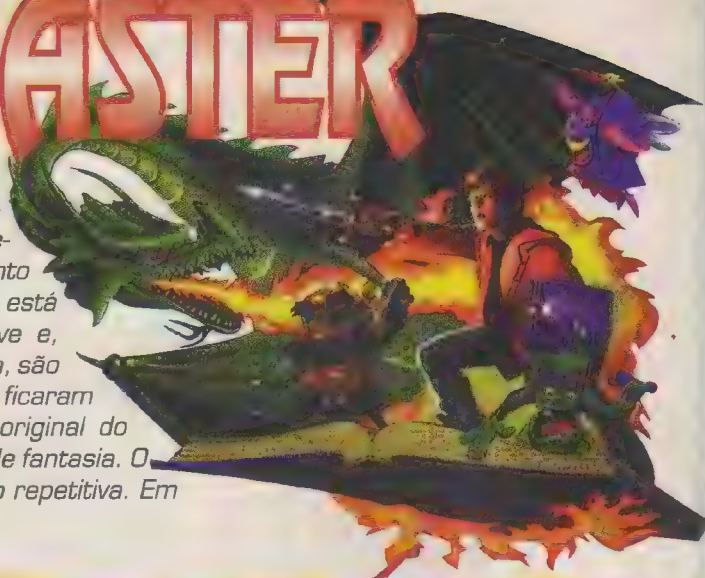
A ou C Pula

B Atira

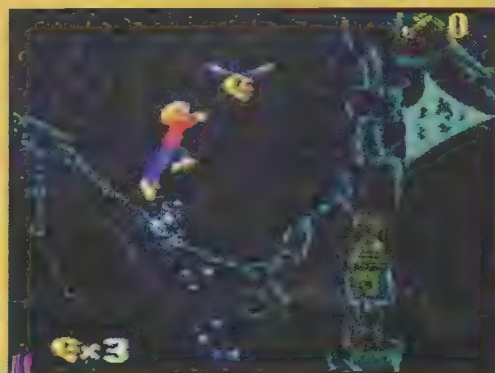
★ Quando você é atingido, perde os sapatos mágicos. Mas basta correr atrás deles, para recuperá-los. Legal!

PAGEMASTER

O superastro mirim Macaulay Culkin realmente não brinca em serviço. Depois de estrear vários sucessos do cinema, o pirralho está neste lançamento simultâneo de filme e game. O jogo está saindo para Super NES e Mega Drive e, exceto pela melhor jogabilidade do Mega, são duas versões idênticas. Os gráficos ficaram bons e o enredo é bastante fiel ao original do cinema, com um clima transbordante de fantasia. O maior problema fica para a ação muito repetitiva. Em todo caso, experimente.



Tudo começou quando Richard Tyler andava de bicicleta e foi surpreendido por uma tempestade. Richard caiu e, no susto, procurou abrigo na biblioteca pública. Naquele edifício escuro e amplo surgiu uma figura assustadora, The Pagemaster. Este avisa que Richard terá de encontrar a saída e, para isso, enfrentará vários inimigos, ansiosos em transformá-lo num marcador de livros. Preso nesse mundo cheio de fantasia, Rick terá que pegar toneladas de itens e fugir em muitos livros para conseguir a liberdade.



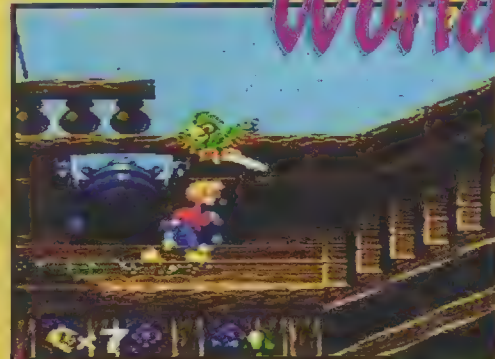
Não deixe nenhuma vida extra passar batida pois se precisar usar um Continue, você volta para o começo da fase

Horror World



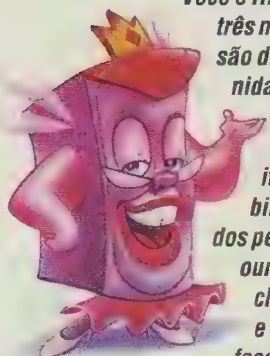
Final de cada sub-fase é sempre no livro em que está escrito exit (saída)

Adventure World



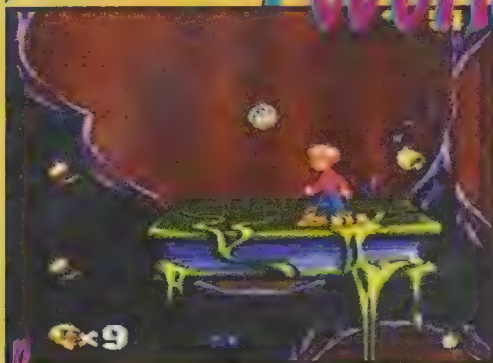
No começo, pule sobre o papagaio e pegue a espada, sua nova arma

MUNDOS FANTÁSTICOS



Você é Rick e começa com três vidas para percorrer três mundos – Horror, Adventure e Fantasy – que são divididos em várias sub-fases. Há uma infinidade de itens. Um dos mais importantes é o dos sapatos mágicos (magic shoes) que fazem Rick pular mais alto para pegar itens. Pegue também os oito cartões da biblioteca (library cards) que estão espalhados pelas fases. Quando você pega 100 peças de ouro, descola uma vida extra. Elas podem ser chaves (em Horror), moedas (em Adventure) e ovos (em Fantasy). O cart tem algumas fases de bônus que distribuem vidas extras

Fantasy World



Ative nesse relógio para ir a uma fase de bônus



Nos bônus, pegue as moedas o mais rápido possível, pois o tempo é limitado



**COMPRA
VENDA
TROCA**



**CARTUCHOS NOVOS
E USADOS**

**SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTENDO**

TUDO COM GARANTIA!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL!

GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02072-002
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669

MEGA

SAMURAI SHODOWN Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Muito bem! Esta versão traz o jeitão do arcade para o console doméstico

COMANDOS

Joystick de 6 botões

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Espadada fraca
Y	Espadada média
Z	Espadada forte

Joystick de 3 botões

A	Espadada fraca
B	Espadada média
C	Espadada forte
A + B	Chute fraco
B + C	Chute médio
A + C	Chute forte

★ Mais golpes? Consulte a edição nº 70, onde debulhamos a versão de SNES

★ Os lutadores não conseguem fazer o golpes especiais sem as espadas. Caso as percam durante a luta, têm de recuperá-las primeiro

★ Nas fases de bônus, cada luta contra os fantoches é sempre mais difícil que a anterior

SAMURAI SHODOWN

Um bom game de luta nunca é demais. Tanto que, na última edição de Ação Games, você conferiu a versão de Game Boy para este jogo de luta oriental. Samurai Shodown nasceu no Neo Geo, viajou o mundo do videogame e agora chega para o Mega Drive. A versão está com gráficos animalescos.

O som não fica atrás: baladas orientais fazem você entrar no clima. E o mais legal é que a Takara fez uma versão com direito a golpes fatais que partem o oponente ao meio. Além disso, no Versus Mode, você pode jogar com o poderoso Amakusa. Demais!

Na tela de seleção dos personagens você vai sentir falta de Earthquake, que não aparece nesta versão do Mega Drive. Os demais personagens já são conhecidos, mas volte em flashback para quem está "chegando agora ao Japão"

Os doze

AMAKUSA

O malvado é capaz de tudo para vencer os samurais e continuar dominando a mente da população. Extremamente poderoso é difícil vencê-lo... mas não impossível! Atenção: você só luta como Amakusa no Modo Versus

Botinha - Encoste no canto da tela, depois → + Espadada

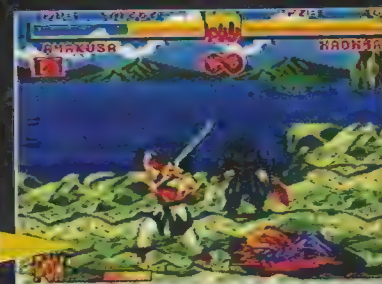
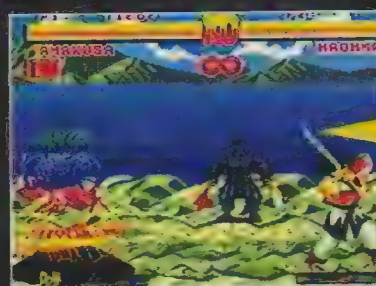
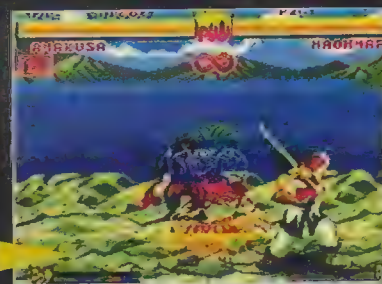
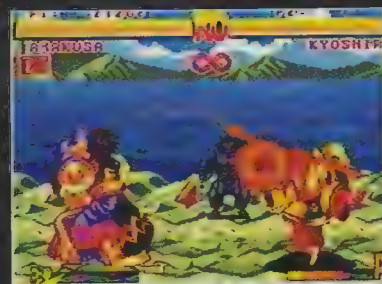
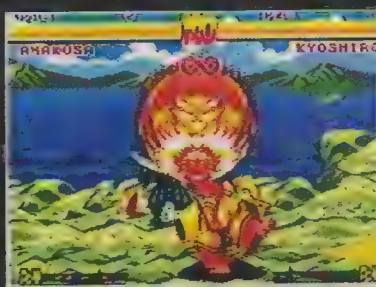
Atirar escudo - Segure chute fraco por alguns segundos e solte. O escudo vai e volta até atingir o oponente

Fantasma - ↓ ↘ ← + Espadada

Transporte para frente - Passe pelo inimigo, ↓ ↘ → + Espadada

Transporte para trás - ↓ ↘ → + chute

Se liga na força do oriental. Mesmo recebendo uma espadada, ele desaparece dentro das roupas. São necessários vários golpes para atingi-lo



MESTRE DO MAL

No final do século XVII o Japão tornou-se palco de desastres naturais e guerras. A vida passou a ser uma batalha brutal pela sobrevivência. Nestes tempos, apareceram homens com misteriosos poderes pregando uma estranha religião ligada a todo o mal. A cada dia este número aumentava-se mais forte. Seu nome: Shiro Tokisada Amakusa. Enquanto Amakusa espalhava sua doutrina pelo Japão, um grupo de lutadores espadachins se reuniu para o confronto com o mal. E hora dos Samurai Shodown.

ESCOLHA A LUTA

No menu principal escolha **Story Mode** para lutas simples contra o computador até o confronto final com Amakusa. Selecionando **Versus Mode** você tem duas opções: o modo **Versus Battle** contra um amigo (trocando de samurais quando bem entender); ou opta por **Shodown**, onde é possível escolher vários samurais para cada jogador e lutar um contra o outro em cinco desafios consecutivos.



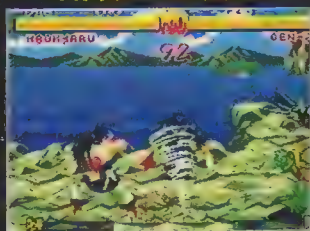
Repare nesta tela para seleção do modo Shodown: Amakusa dá o ar da graça!

OPTIONS

Entre no item **Level** para escolher o nível de dificuldade. D é o mais pauleira. Determine o tempo para as lutas em 30, 60 ou 99 segundos, ou sem limite. **Item** escolhe elementos para cair na tela como energia, bombas e pontos.

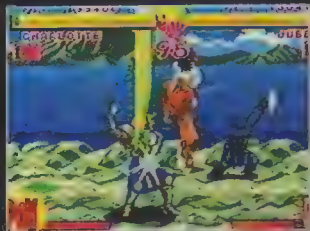
Samurais

HAGHMARU



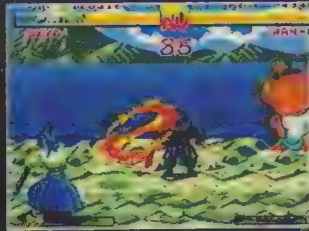
Dedica-se totalmente às lutas e seu Ciclone é de arrasar: ↓ ↘ → + Espadada

JUBEI



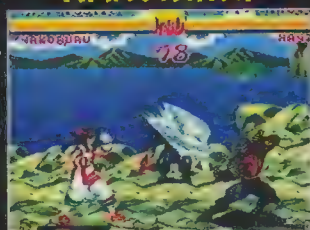
Este é um samurai bem radical. Dê uma sacada no seu golpe com escudo: → ↓ ↘ + Espadada

WAN FU



O herói militar arrasa com sua Espadada de fogo: ↓ ↘ ← + Espadada

NAKORURU



Defensora da natureza, esta guerreira faz miséria com sua águia: → ↘ ↓ ↘ ← + Espadada

GALFORD



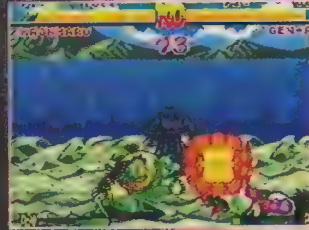
Ninja americano que luta sempre com seu cão. Tente este ataque do bichinho: ↓ ↘ ← + Espadada

CHARLOTTE



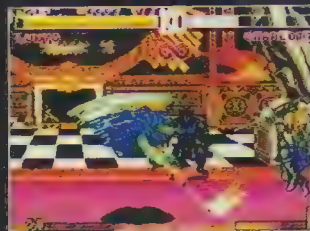
Outra gata. Faça sua corrida com magia contra os grandões: Aperte o botão de espadada várias vezes

GENAN



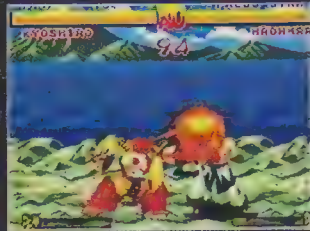
Muito forte e cheio de magias, ele debulha inimigos com sua agulha envenenada: ↓ ↘ → + Espadada

UKIG TACHIBANA



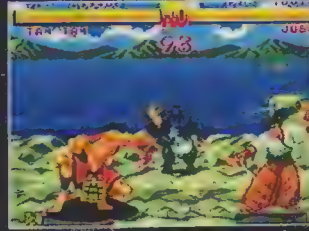
Muito romântico, seu pulo com espadada de fogo detona: ↓ ↘ ↘ → + Espadada e Pulo

KYOSHIRO



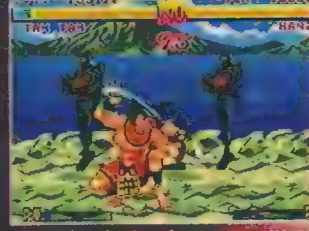
O cara é um ator do Kabuki, teatro medieval japonês. Legal é seu Bato de fogo: ↓ ↘ → + Espadada

TAM TAM



Ele não é nada louco e tem golpes ineríveis. Veja como arremessar caveiras: ↓ ↘ → + Espadada

HANZO



Seguidor de Amakusa, quer libertar a alma do filho. Duplica: → ↘ ↘ ↓ ↘ + Espadada ou Chu





BRUTAL PAWS OF FURY

Gametek

Luta - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

No geral este cart ficou melhor do que a versão de Sega CD. Mas seria legal se trouxesse todos os personagens

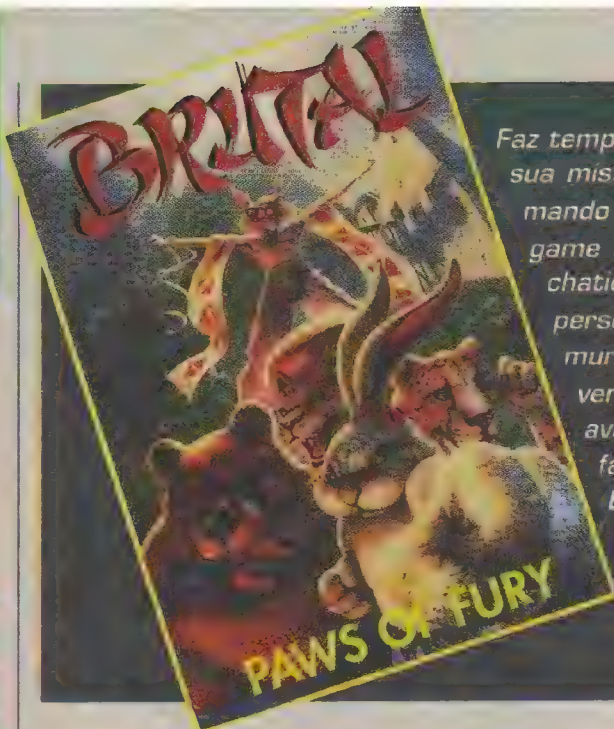
COMANDOS

Joystick de 3 botões

A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes
Aperte Start para mudar de soco para chute e vice-versa	

Joystick de 6 botões

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte



Faz tempo que as artes marciais estão perdendo a sua mística e seu significado milenar, se transformando apenas em pura pancadaria. Brutal é um game que tenta resgatar esses princípios, sem chatice e com muito bom humor. Pra começar, os personagens são animais de todas as partes do mundo que se reúnem na ilha de Dali Lhamá para ver quem é o melhor. À medida que o jogo avança, você aprende novos golpes e sobe de faixas, exatamente como nas artes marciais. Enfim, um jogo de luta legal e sem sangue.

Aperte bastante atenciosamente no joystick da tela para aprender

TODOS OS BICHOS, CO

KUNG FU BUNNY ACMCACQACL8RF



Scissors Kick - B + C



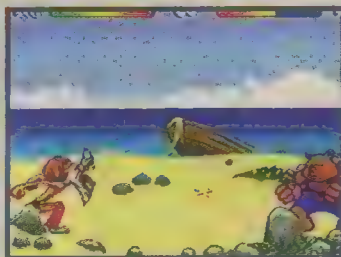
Devils Kiss Kata - C 2 seg., C, C

Taunt - A + B
Hi Flash Kick - ↓ + 2 vezes B
Flash Kick - B pressionado, 2 vezes C
Double Flash Kick - ← ↓ →
Dance of Death Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Iron Fist Kata - C 2 seg., 2 vezes C

PRINCE LEON ACNCECAACL8GE



Powerchord - ← ↓ →



Roar! - ↓ →, B

Taunt - A + B
Bite - B + C
Swim Attack - → ↓ →
Wild Side Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Rage Within Kata - A + C, B
Leon Experience Kata - B 2 seg., 3 vezes C

IVAN THE BEAR AGPCYCAACF8OF



Big Belly Attack - → ↓ ←



Earthquake - ← ↓ →

Taunt - A + B
Strenght of the North Kata - ↓ ←, B
Jab Al Nar Kata - C 2 seg., 2 vezes A
Rage of the World Kata - B + C, A + C

DIFERENÇAS COM O CD

Em relação à versão do Sega CD, ficaram de fora The Pantha e o chefe Karate Croc e as animações da abertura. Em compensação, os gráficos ficaram melhores e a jogabilidade, que era um ponto fraco, melhorou sensivelmente, com respostas estão mais rápidas.

Depois das lutas, pinta a tela com as estatísticas do combate

KENDO COYOTE	
ATTACKS	DEF. BLOW
RUNCHES	000
KICKS	000
ELBOWS	000
HEAD	000
POPE	000
OTHERS	000
ACCURACY	000
DEATH	000

MODOS E OPÇÕES

O game tem 3 velocidades e 3 níveis de dificuldade, a escolher. As lutas podem ser no esquema de melhor de 1, 3, 5 e 7 rounds; ou então, o primeiro a ganhar 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 rounds, independentemente do número de rounds que relarem.

Os replays servem para você conferir os seus erros e acertos

O modo No Frills Head to Head é de desafios simples contra o computador ou contra um amigo. Em Game Start, você luta contra os outros personagens até enfrentar o chefe Dali Llama.

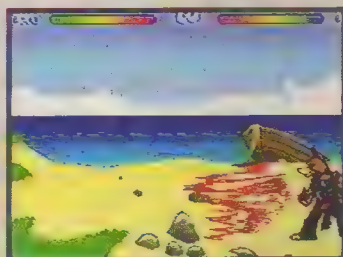
A cada duas lutas você tem a oportunidade de aprender um golpe novo e ganhar passwords. Para aprender todos, sem usar as passwords, você deve terminar o game duas vezes. Fique esperto pois, desde o começo, os adversários usam todos os golpes. Se perder, você pode trocar de personagem, mas perde os golpes que conseguiu até então. Depois de cada round dá para ver o replay.

EM SUAS PASSWORDS

TAI CHEETAH ACOCIFQACH80F



Fire Kick - < ↓ <



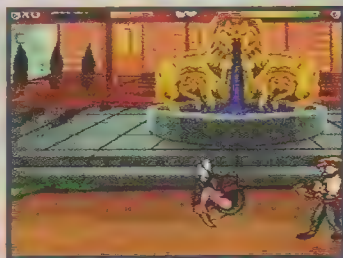
Fire Run - > ↓ <

Taunt - A + B
Fire Punch - ↓ →
The Way of the Grane Kata - A + B + C
Fist of the North Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Divine Wind Kata - B 2 seg., 2 vezes B

KENDO COYOTE AGNDABAACL8GE



Headbutt - B + C



Spinball - ↓ →

Taunt - A + B
Slam Punch - A + B + C
Cannonball - → ↓ <, B
The Five Rings Kata - < ↓ →, B
Ki Force Kata - A 2 seg., 2 vezes C
Hapkido Kata - B 2 seg., 2 vezes A

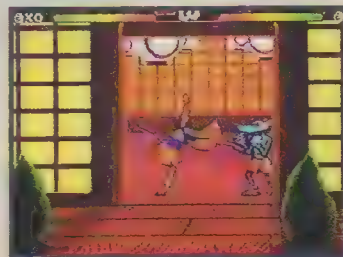
RHEI RAT ACPCIFAACL8PE



Neck Choke - perto do inimigo, B + C

Taunt - A + B
Knockout Punch - A + B + C
Frenzy Attack - < ↓, C
Face Pull - ↓ →
Tsumai Kata - C + B, B
Lightning Fury Kata - A 2 seg., 2 vezes A
Berzerk! Kata - A + B, B

FOXY ROXY AGOBYAAACH8YF



Spinning Attack - < <, C

Taunt - A + B
Whiplash Kick - B + C
Rolling Attack - ↓ →
Kuntao Kata - A + B + C
Call of the Lotu Kata - C 2 seg., 3 vezes C
Pentjak Silat Mind Throw - → ↓ <, C



WOLVERINE Adamantium Rage Acclaim

Ação - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

O game apenas segue a história dos quadrinhos e não deixa desculpa: o herói merece jogo melhor

COMANDOS

A	Pulo
B	Chute
C	Usar garras/Escalar
↓	Agachar
↓ + A	Bolinha
↓ + B	Rasteira
↓ + C	Garra para baixo
↑	Garra para cima
↓ perto do inimigo + A	Ataque com garras

★ A apresentação do game tem o visual das histórias em quadrinhos

★ Não dispense as caixas com a cruz vermelha, que dão energia. Wolverine se recupera mais rápido com elas



EM BUSCA DA VERDADE

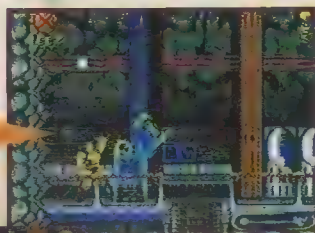
"Meu nome é Logan. Amigos e inimigos me chamam de Wolverine. Tenho apenas memórias de meu passado, mas muitas delas podem ter sido implantadas. O que é real? O que eu imagino? O que foi implantado em meu cérebro e por quem? Eu nunca descansarei enquanto não souber a verdade". Esse é o desabafo de Wolverine. Como você já sabe, ele nasceu mutante, mas recebeu em seu corpo uma carga de adamantium (aço e diamante) e só não morreu porque tem o

Pois é, os personagens da Marvel Comics estão com tudo na tevê e nos videogames. E as softwarehouses não perdem tempo. Depois da Capcom, com X-Men, a Acclaim embarcou e fez um game com Wolverine, o herói mais revoltado da série. Em Wolverine Adamantium Rage, o mutante vive seu eterno drama: tentar lembrar-se completamente de seu passado e entender sua atual condição. Os gráficos ficaram muito bons, mas o conjunto do game está apenas regular. Não se empolgue.

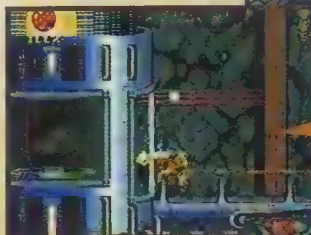


LABORATÓRIO SECRETO

Wolverine precisa destruir todos os tubos de ensaio azuis para impedir a formação de outros mutantes



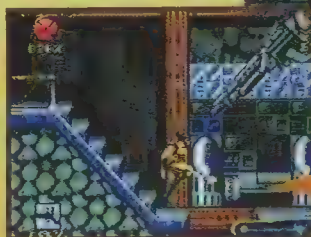
Estoure esse controle com a bola vermelha flutuante, para desligar o laser de cima



Encare o robô verde. Pule e depois faça a bolinha



O chefe é este canhão laser. Faça a bolinha e ataque bem no meio da engenhoca

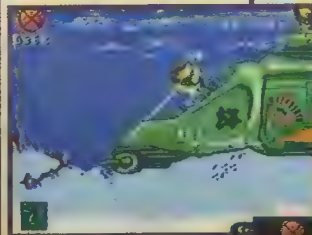


ARREPIOS NO AR

Para locomover-se na neve, Wolverine pode agarrar-se nas encostas e nem precisa de cobertor



Para acabar com a alegria do helicóptero, acerte bem no vidro do piloto



De volta ao subterrâneo, Wolverine vai dar de cara com um clone seu. Use sua habilidade para liquidá-lo



Depois de passar pelos montes de esqueletos na neve, enfrente a raposa branca. Encoste-a no lado direito e mande chutes



ESSA VAI COLAR!



ADESIVOS SUPER SF II TURBO PRA VOCÊ COLECIONAR

UM PRESENTAÇÃO
EXCLUSIVO

TODOS OS
17 PERSONAGENS

AÇÃO R E V I S T A
GAMES

NAS BANCAS DE 15 EM 15 DIAS


EDITORA
AZUL



EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO
GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Alton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Miletto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 75, janeiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SEEGUUURAAA GALERA!!!
Na próxima
edição uma tonelada
de novidades pra você

CES

A cobertura completa da
maior feira de videogames do
mundo. Notícias, lançamentos
e previews quantíssimos.
Não perca !

SNES & MEGA RISE OF ROBOTS

Você vai ficar surpreso com a
incrível jogabilidade deste game
de luta com robôs!

3DO

BATTLE CHESS

Mais um clássico de PC saindo
para o 3DO! Neste alopado jogo
de xadrez, rola muita porrada

DICAS

Truques da hora para
os games do momento:
**Earthworm Jim, Shinning Force 2,
The Lion King, Super Return of
Jedi... confira!**

**PRA FECHAR
O TEMPO:**

últimos
adesivos da
coleção
SSF2



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo

AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

SABE QUANTA COISA
ALUCINANTE
VOCÊ PODE FAZER
COM 1 MILHÃO
DE DÓLARES?

ELE SABE.

Cheque em branco

Uma aventura imperdível.

FEVEREIRO NOS MELHORES CINEMAS



Walt Disney Pictures

Olympikus.

Testado,
massacrado
e aprovado
por Jeff
Malone.

Jeff Malone - Atleta NBA.

 **OLYMPIKUS®**

